

СТРАНА
СПЕЦИАЛЬНЫЙ
ВЫПУСК
ИГР

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

демиурги

**«ДЕМИУРГИ» -
ПОЛНОЕ
ПРОХОЖДЕНИЕ
ИГРЫ**

**НОВЫЙ
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР
«ДЕМИУРГОВ»**

**ЧЕТЫРЕ РАСЫ
БРОСАЮТ ВЫЗОВ
ВЛАСТИТЕЛЮ ВСЕЛЕННОЙ**

14 МИССИЙ С ПОДРОБНЫМИ КАРТАМИ

**МАГИЯ -
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ И УМЕНИЯ
ПОЛНАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ**

КОНКУРС

С ПРИЗАМИ ОТ
GAMELAND COMPANY
И NIVAL INTERACTIVE.

ISSN 1609-1078



9 771609 107001



02>





ВСТУПЛЕНИЕ

Готовься же, смертный! Готовься познать величайшую из тайн Мироздания — тайну бытия этого мира. Мало кому удавалось проникнуть в секреты жизни и смерти. Слишком велика цена знаний, на которых держится мир.

Эти страницы отмечены печатью веков. Каждое слово собиралось по капле из безбрежной реки Времени, берущей свое начало из Ниоткуда и величественно уходящей в Никуда. Истоки знаний ведут к тем временам, когда красное Солнце, синяя Звезда, зеленая Планета и черная Луна были еще совсем юными, а мир не знал таинства Жизни. Временам, когда Добро и Зло были единой сущностью и не ведали разделения. Тогда-то и началась история, бережно хранящая на этих листах.

И кто знает, быть может, именно тебе, о смертный, суждено завершить сей вековой труд...

Особая благодарность компаниям «НИВАЛ» и «1С», без помощи которых выпуск этого издания был бы невозможен.

Люди «за кадром»	4
История создания «Демцуургов»	20
Мир «Демцуургов»	22
Стратегическая часть	24
Тактическая часть	28
Управление и интерфейс	34
Расы	36
Все заклинания и составление магических книг	38
Герои: специализации и умения	78
Объекты на карте и артефакты	90
Прохождение игры	94
Интернет о «Демцуургах»	124
Конкурс	126
Анкета	127

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-1906 от 15.03.2000 журнал «Страна Игр», спецвыпуск №2(8)2001

Тираж
20 000
экземпляров

редакция:

Сергей Лянге serge@gameland.ru	издатель
Максим Заяц maxim@gameland.ru	главный редактор
Сергей Дрегалин dreg@gameland.ru	редактор
Серж Долгов, Михаил Огородников,	
Леонид Андруцкий	дизайн и верстка
Максим Каширин	обложка

рекламный отдел:

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru	менеджер

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru	коммерческий директор
Андрей Степанов andrey@gameland.ru	зам. коммерческого директора
Самвел Анташян samvel@gameland.ru	

тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

gameland publishing:

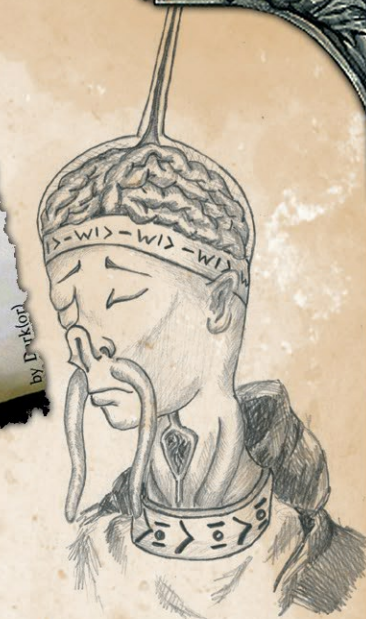
ЗАО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru	фин. директор
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru	тех. поддержка
Игорь Акчурин, Глеб Маслов	служба безопасности

и связь с правоохранительными органами

Цена договорная

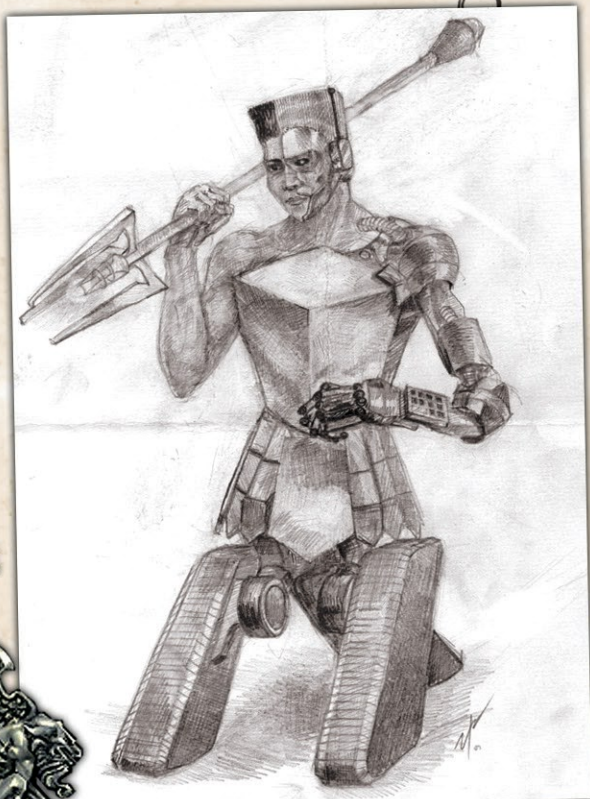
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

103031, Москва, Дмитровский пер., 4, стр. 2.,
ЗАО «Гейм Лэнд», «ДЕМИУРГИ»
<http://www.gameland.ru>, maxim@gameland.ru



FAN ART

from www.nival.com

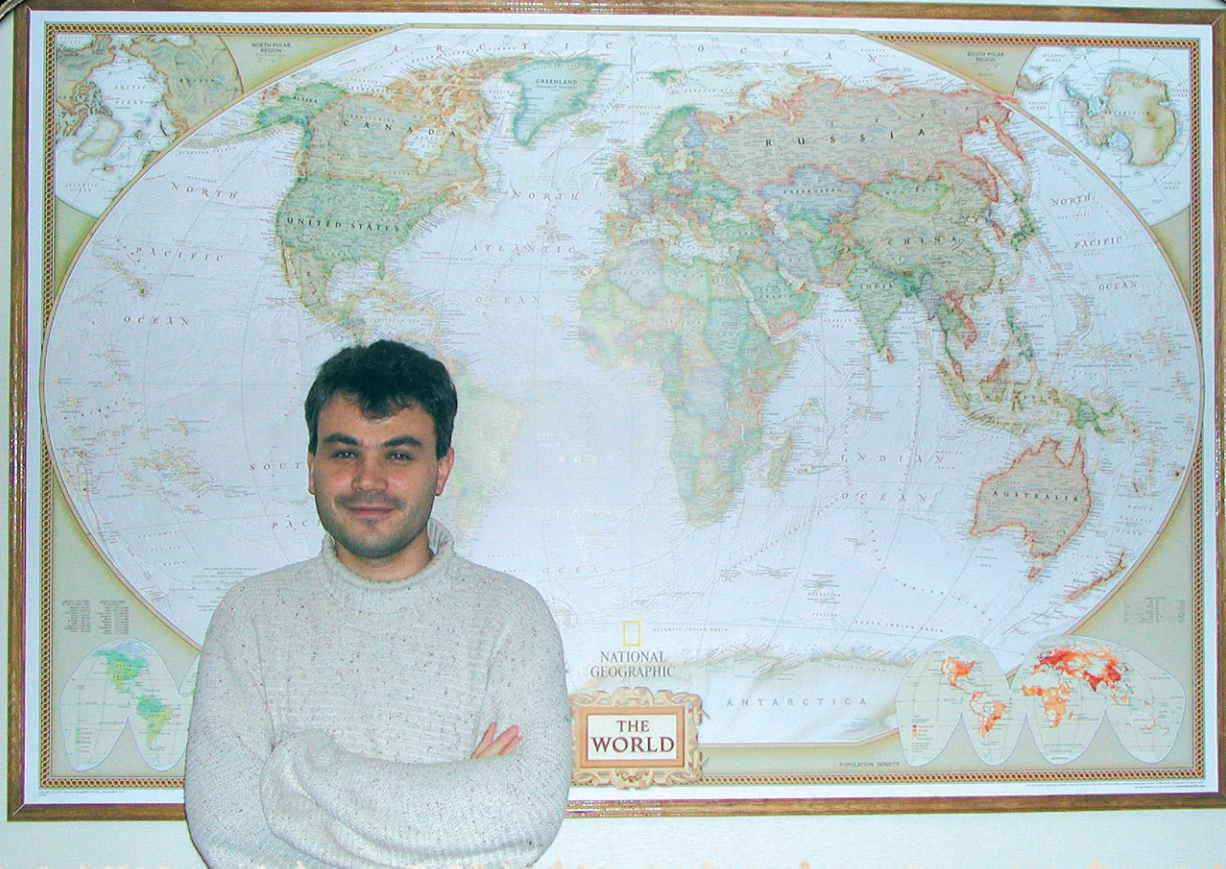


Демидурги

ЛЮДИ “ЗА КАДРОМ”



Разработчики игры — люди, которые, как правило, остаются “за кадром”. После выхода в свет очередного шедевра им, по идее, должна доставаться вся слава. И хотя сами разработчики к ней совсем не стремятся, нам хочется познакомить вас с ними. Итак, перед вами большая часть сотрудников компании Nival Interactive, занятых в работе над проектом “Демидурги”. Программисты, художники, звукорежиссеры, дизайнеры, всевозможные менеджеры и даже сценарист согласились немного рассказать о себе читателям этого спецвыпуска.



Сергей Орловский

Должность: генеральный директор

Год рождения: 1972

В игровой индустрии уже десять лет. Последние пять из них посвятил компании «Нивал». В играх предпочитает экономические и empire-building стратегии. Из последних фаворитов - Tropico, Jagged Alliance 2. С нетерпением ждем Master of Orion 3. Любит путешествовать, но с недавних пор избегает полетов на самолетах. В кино предпочитает либо блокбастеры, либо тонкие эстетские фильмы, например, AI, Matrix, Memento. С огромным удовольствием слушает любую хорошую музыку, от классики до хауса, - все зависит от настроения. Любит домашних животных, но лучше всего относится к тем из них, которые живут у друзей и знакомых. «Домашние животные противопоказаны моему стилю жизни», - говорит Сергей. Своей мечтой называет создание лучшей игры всех времен и народов.



Андрей Емельяненко

Должность: руководитель проекта

Год рождения: 1962

В игровой индустрии трудится, по собственным словам, уже 10 лет. Из них 3 года работает в компании "Нивал". За это время он успел поучаствовать в создании «Проклятых Земель» и «Демидургов». Среди компьютерных игр ему нравятся аркады, стратегии и квесты. Если говорить о конкретных представителях жанра, Андрей очень ценит такие проекты, как Crash Bandicoot, Age of Empires, Myst, Abe's Odyssey. Увлекается теннисом, бадминтоном, горными лыжами, шахматами. В то же время, как говорит сам, болельщиком не является, поскольку считает это детской болезнью. Любит путешествия и именно поэтому художественной литературе предпочитает путеводители и географические карты. :) Хорошо относится к собакам, к кошкам - сдержанно. Мечтает завести таксу.



Елена Чуракова

Должность: менеджер по связям с общественностью

Год рождения: 1976

Работает в игровой индустрии уже около трех лет. Все это время провела в компании "Нивал", принимая активное участие в работе над проектами "Аллоды 2", "Проклятые Земли", "Демидурги" и над целым рядом локализаций. Из всех компьютерных игр отдает предпочтение "Тетрис" и карточным пасьянсам, поскольку они, по мнению Елены, замечательным образом помогают переключиться на новую задачу или выйти из "умственного тупика". Является заядлым туристом, любит ходить в походы на байдарках, по магазинам, по кафе, на концерты, с целью осмотра культурных памятников, живописных окрестностей, подводной флоры и фауны и т.д. В кино предпочитает фильмы-притчи Грингуэя, Тарковского, Антониони. Мечтает, чтобы вся жизнь состояла только из свободного времени и чтобы ни одно занятие не было просто скучной обязанностью.

Евгения Банникова

Должность: менеджер по маркетингу

Год рождения: 1969

Работает в компании "Нивал" полтора года. За этот относительно небольшой срок успела проявить себя в работе над такими проектами, как "Проклятые Земли", "Демидурги" и большинство локализаций. С особой любовью относится к играм с забавными персонажами и красивой графикой. От работы предпочитает отдыхать активно: теннис, катание на роликовых коньках, плавание, путешествия. Впрочем, даже ей иногда просто необходим сон (целыми днями, желательно на берегу моря под тентом). Мечтает купить остров на широте субтропиков и личный самолет, а сразу после этого заняться меценатством, благотворительностью, поддержкой малого бизнеса и т.п.



Александр Дмитриевский
Должность : зам. генерального директора
Год рождения: 1973

В игровую индустрию попал в 1999 году, когда начал работу в компании "Нивал". За прошедшие годы успел приложить руку ко всем локализациям, а также к таким проектам, как "Проклятые Земли" и "Демидурги". В играх предпочитает FPS, которые проходит от начала и до конца буквально на одном дыхании. Впрочем, наиболее сильное впечатление на него произвели игры другого жанра - космический симулятор Tie Fighter и RPG Betrayal at Krondor. Любит путешествовать и предпочитает использовать для этого арендованные машины. За время отпусков, полученных в "Нивале", успел накатать уже более 20 тысяч километров. Мечтает полететь в далекий космос, увидеть будущее и стать бессмертным. В настоящее время все силы направляет на создание "мирового хита".

Олег Глазунов
Должность: ведущий художник
Год рождения: 1973

В игровой индустрии работает почти 10 лет, в «Нивале» - с момента основания компании. За это время успел реализовать такие проекты, как «Аллоды», «Аллоды 2», «Проклятые земли», «Демидурги». Отличается суеверностью и скромностью. Способен заинтересоваться любой хорошей игрой, вне зависимости от того, какому жанру она принадлежит. В последнее время увлекается MMORPG. Очень любит спорт, особенно хоккей. Любимый фильм - "Обед нагишом" (Naked lunch) с Питером Веллером в главной роли, режиссер Дэвид Кроненберг. Из отечественных актеров любит Иннокентия Смоктуновского и Евгения Евстигнеева, из фильмов - все работы Эльдара Рязанова. В музыке предпочитает профессионализм вне зависимости от жанра. Особой любовью пользуются Stray cats (Rock'a'billy) и Ник Кейв, который является «не только прекрасным музыкантом, но и просто хорошим человеком». По собственным словам, какой-то глобальной мечты и цели не имеет: "Они возникают со временем: одни выполняются, на их место приходят другие".



Алексей Гиленко
Должность: выпускающий редактор
Год рождения: 1974

В игровую индустрию попал в далеком 1997 году, в компанию "Нивал" - значительно позже, в мае 2001. Несмотря на не слишком большой стаж в коллективе разработчиков, практически сразу получил место выпускающего редактора русской версии "Демидургов". Помимо данного проекта Алексей занят работой по локализации таких любопытных игр, как Frank Herbert's Dune, Rim, Megarace 3, Aquanox. Жанровых предпочтений как таковых не имеет. По его собственным словам, он "просто любит играть - вот и все". Не курит, но зато с удовольствием употребляет все виды марочных вин, а также крымские портвейны и десертные вина. Мечтает стать счастливым.



Евгений Иванов

Должность: ведущий программист

Год рождения: 1972

В игровой индустрии трудится уже три с половиной года. Все это время связано с компанией «Нивал» и проектом «Демидурги». В свободное от разработки время отдыхает, погружаясь в такие игры, как Wizardry, Fallout, Final Fantasy, Wing Commander, настольные RPG. При этом не перестает мечтать о реинкарнации Elite или Mech Warrior 1 на современном уровне или о «правильном графическом MUDe». Любит плавание, футбол, лыжи, пэйнтобол, но болельщиком не является. В кино предпочитает «тупые красочные американские блокбастеры». В музыке никаких жанровых предпочтений не имеет. Впрочем, любимая музыкальная команда все же есть - это Depeche Mode.



Сергей Куценко

Должность: WEB-программист

Год рождения: 1978

Работает в компании «Нивал» на протяжении года. Участвовал в организации бета-тестирования «Демидургов» и участвовал в создании официального сайта этой игры. Среди любимых жанров компьютерных игр называет RTS, квесты, пошаговые стратегии. К спорту относится сдержанно и болельщиком не является, однако в ближайшем будущем намерен исправить такое положение и вплотную заняться спортом. Каким конкретно видом, он пока не решил. Любит в основном тяжелую и непопулярную музыку, а также блюз, джаз, русский рок. Из конкретных исполнителей называет Joe Satriani, Steve Vai, Эрик Клэптон, Rage Against The Machine, «Крематорий», «Воскресенье». Мечтает перевернуть мир.



Денис Борзенков

Должность: звукорежиссер

Год рождения: 1977

Трудится в игровой индустрии с 19 лет, в «Нивале» - с марта 2001 года. С момента прихода сразу подключился к работе над «Демидургами». Денис может похвастаться довольно разносторонним вкусом в области компьютерных игр. Он является верным поклонником компании LucasArts и всех ее проектов. Также в Денисе нашел свое воплощение великий ценитель авиасимуляторов. При этом он уже не ждет какой-то великой игры, способной навеки стать его любимцей. Все дело в том, что такая игра у Дениса есть уже давно. Это Another World, с которой он познакомился еще будучи владельцем древнего 286-го компьютера. Впрочем, если появится игра с похожим геймплеем, но вознесенным на качественно новый уровень, Денис с радостью пожмет руку ее создателям. Мечтает о том, чтобы каждый творческий человек мог реализовать свой потенциал. Для этого Денис в будущем хочет открыть собственную студию, где и собирается помогать молодым талантам.

Около года работал в качестве автора прохождений для различных игровых изданий. Затем два с лишним года трудился в качестве дизайнера уровней, а затем и дизайнера игры в «Нивале». Участвовал в разработке «Проклятых Земель» и «Демидов». Любимый жанр - RPG, за ним на шкале предпочтений располагаются пошаговые стратегии. Если говорить о конкретных названиях, то из «вечного» Александру очень нравятся Master of Orion, Master of Magic, Wizardry, Daggerfall, Planescape: Torment, Final Fantasy, Deus Ex. Мечтаем о большой и красивой MMORPG, которую можно долго и интересно изучать и исследовать, но в которой нет странных ограничений и правил, свойственных современным играм этого жанра.

Александр Мишулин
Должность: дизайнер игры
Год рождения: 1978



Алексей Борзых
Должность: 3D-дизайнер
Год рождения: 1975

В игровой индустрии уже шесть лет. В «Нивале» Алексей работает с момента создания компании. За это время он успел принять участие во всех проектах, за исключением локализаций. Среди жанров компьютерных игр предпочитает квесты и аркады. Из всех видов спорта больше всего Алексею нравится бобслей и прыжки в воду. Немало времени он уделяет и кино. Здесь любимым жанром является мультипликация, а любимыми актерами, по словам самого Алексея, - Ежик-в-тумане и Харрисон Форд. В литературе предпочте-



ние отдается писателям, пишущим в жанре кибер-панк. Мечтает съездить на остров Пасхи.

Юлия Наумова
Должность: художник-аниматор
Год рождения: 1968

Работает на ниве создания компьютерных игр около полутора лет, все это время - в «Нивале». Любит путешествовать, но, к сожалению, удастся ей это достаточно редко. Питает страсть к китайской культуре и всему, что с ней связано. Например, к восточным единоборствам. Разумеется, кино Юлия тоже любит китайское. Музыкальные предпочтения - традиционная и современная музыка Китая. Мечтает совершить длительное путешествие по этой стране. Считает, что главное для человека - быть там, где ему предназначено быть.



Дмитрий Девишев
Должность:
 дизайнер игры
Год рождения: 1972

Работает в компьютерной индустрии, сколько себя помнит. В «Нивале» - примерно столько же. За это время успел проявить себя в таких проектах, как «Аллоды 1-2», «Проклятые Земли» и «Демидурги». Сам предпочитает играть в RPG и пошаговые стратегии (Goldbox, Daggerfall/Arena, Master of Orion, X-Com). Мечтает отдыхать от компьютерных игр не только за играми, но и на природе. Впрочем, несмотря на любовь к активному отдыху, врожденная лень, как правило, заставляет Дмитрия отдыхать максимально пассивно. Для такого времяпрепровождения, по его мнению, прекрасно подходят кинофильмы: ужастики и боевики. Не курит уже долгое время. Вредных привычек, как говорит он сам, не имеет. Правда, жалуется Дмитрий, в жизни ему периодически мешает его необычайная скромность. Видимо из-за нее он и мечтает стать в недалеком будущем Президентом Всемирного Правительства планеты Земля.



Ольга Новикова
Должность: художник-аниматор

В игровой индустрии работает с 1996 года, из них 3 года в Нивале. До этого работала на Союзмультфильме. Как и полагается аниматору, она беспрестанно трудится над одушевлением персонажей «Демидургов», а до этого успела вдохнуть жизнь в героев «Проклятых земель», «Army Men» (3DO), «Final Fantasy 7» и «Ониссов». С детства мечтала о независимости, и к этому стремится до сих пор. Компьютерные игры для нее - прежде всего серьезная работа, поэтому в свободное время она предпочитает отвлечься от компьютера, погулять с дочерью, сходить в театр или посетить выставку и обязательно пообщаться с друзьями. Ей нравится активный отдых, но к спорту совершенно равнодушна. Любит фильмы ужасов и классические диснеевские мультфильмы. Самым важным в жизни считает воспитание дочери и больше всего ценит внутреннюю свободу.



Евгений Ермаков
Должность: менеджер по технической поддержке
Год рождения: 1977

Первые шаги в игровой индустрии начал делать в компании «Нивал» 1,5 года назад. Успел принять участие в проектах «Проклятые Земли» и «Демидурги», а также в различных локализациях. В играх предпочитает RPG, симуляторы и старые добрые маленькие аркады. Хотел бы сыграть в симулятор хирурга. Впрочем, не отказался бы и от нового проекта в жанре Massive Multiplayer. Кроме игр увлекается спортом: долгое время занимался футболом, в настоящее время предпочитает экстремальную езду на велосипеде. Может носить гордое имя «меломан», хотя в списке его предпочтений среди классической музыки, индастриала и транса так и не нашлось места низкопробной попсе. Любит домашних животных. Мечтает слетать в космос.





Андрей Гулин
Должность: программист
Год рождения: 1976

В игровой индустрии уже два с половиной года, которые провел в компании «Нивал». Здесь он успел принять самое деятельное участие в работе над проектами «Проклятые Земли» и «Демидурги». В играх предпочитает классику, такую, как Team Fortress, Starcraft, HoMM, JA multiplayer, NFS, Driver. Любит плавать в теплых морях, кататься на всевозможных технических приспособлениях по ним же и ездить на велосипедах уже по суше. В кино ходит исключи-

Ираида Башинская
Должность: WEB-мастер
Год рождения: 1969

Занята в игровой индустрии уже больше года. Все это время работает в компании «Нивал». Имеет



за плечами опыт создания и поддержки официального сайта «Демидургов» www.etherlords.com. В компьютерных играх предпочитает симуляторы. В кино, музыке, литературе от жанровых предпочтений свободна. Смотрит, читает, слушает кино, литературу и музыку, которые несут какую-то энергетику - и не обязательно только положительную. Очень серьезно относится к домашним животным. Вот уже несколько месяцев воспитывает очень своенравного и умного кота. Своей целью в жизни считает достижение гармонии с собой, окружающими людьми и миром.



Виктор Сурков
Должность: ведущий художник по текстурам
Год рождения: 1979

В игровой индустрии трудится с середины 90-х годов. В «Нивале» работает уже около трех лет. За это время успел реализовать такие проекты, как «Аллоды 2», «Проклятые земли», «Демидурги». Любит практически все игры, за исключением

серьезных симуляторов и спортивных проектов. За этим, вероятно, скрывается стойкая неприязнь к спорту. Мечтаем о скорейшем выходе таких игр, как Return to Castle Wolfenstein, Doom 3, Warcraft 3. Во всем многообразии киножанров предпочитает мультфильмы. В музыке выбирает стиль, который поддерживает рабочий настрой. Сейчас на столе у Виктора лежат Rammstein, Korn, Apocalyptic, Dolphin и The Gathering. Из всех домашних животных с особым трепетом относится к кошкам и ящерицам.

Артур Гайнутдинов
Должность: WEB-дизайнер
Год рождения: 1977

Работает в компании «Нивал» на протяжении двух лет. До этого профессионально связан с игровой индустрией не был. К настоящему моменту успел принять участие в разработке проектов «Проклятые Земли», «Демидурги» и в ряде локализаций.

Являлся автором идей и арт-директором сайтов игр «Проклятые Земли» и «Демидурги». Игровые предпочтения довольно широки и включают в себя RPG, FPS и стратегии. Из всех видов спорта выделяет хоккей. Уже долгое время является болельщиком команды NHL St. Louis Blues. В кино предпочитает фильмы Джармуша, Финчера, Гильяма и Арановского. Долгое время Артур воспитывал паука, который жил у него в ванной, однако потом животное куда-то ушло на зимовку. Его образ можно увидеть на сайте «Демидургов» в пейзаже Хаотов.



Анна Немкович
Должность: художник по текстурам
Год рождения: 1978

Свою карьеру в «Нивале» начала чуть меньше двух лет назад, и вполне успешно ее продолжает. Принимает участие в работе над «Демидургами» и находящимся в разработке «Ближ-кригом». Увлекается винд-серфингом, пешим и водным туризмом. Также интересуется картингами и мотоспортом. Любит некоммерческое кино и «мрачные» фильмы, к которым относит «Баррака», «Расекая волны», «Покидая Лас-Вегас», «Апокалипсис сегодня». В литературе не любит реализм. Предпочитает любые ассоциативные и нестандартные формы. Мечтает реализовать свою мечту - какую, не говорит.



Николай Козлов
Должность: арт-директор проекта
Год рождения: 1966

Работал над такими мультипликационными проектами студии «Пилот», как «Приключение Массарага», «Братья пилоты и Новый год», «Лифт» и многие другие. Иллюстрировал книги для детей и работал над компьютерными играми «Волшебный сон», «Алхимия», «Морские легенды», «Огниво». В компании «Нивал» работал над проектами «Аллоды 1-2», «Проклятые Земли» и, разумеется, «Демидурги». Самым интересным персонажем нового проекта считает Орка Шамана. Компьютерные игры для него - это, с одной стороны, труд, с другой, - развлечение и средство общения. С детства мечтал научиться рисовать; говорит, что не научился до сих пор, так как это процесс бесконечный. Увлечения предпочитает серьезные, как и положено серьезному мужчине, - оружие, паруса, борьба, ролики и немного кино. Совершенно не соответствует своему знаку Стрельца.





Мария Шилина

Должность: художник по текстурам

Год рождения: 1978

В «Нивале», равно как и в игровой индустрии вообще, работает не слишком долго - чуть меньше года. Но за это время уже успела зарекомендовать себя как отличный художник. Из игр предпочитает Lines и другие абстрагированные развлечения. При этом большинство из них, к сожалению, уже через после знакомства начинают вызывать у Марии невыносимую скуку. Увлекается катанием на роликах, лыжах, коньках. Обожает плавать. Очень любит кошек. Мечтает стать асом во всех областях компьютерной графики.

Александр Панов
Должность: художник
Год рождения: 1978

В «Нивале» работает около года. За это время принимал участие в работе над «Проклятыми Землями» и «Демидургами».

По его собственным словам, играет во все, что только можно и нельзя. Не любит спортивные игры. Любимые игры: Fallout 1-2, Deus Ex, NFS 1-4. В музыке и кино серьезных предпочтений нет: слушает и смотрит «все подряд». Любит кошек и терпеть не может пуделей.



Даниил Шипицын

Должность: 3D-дизайнер

Год рождения: 1976

В «Нивале» работает чуть больше полугода. Столько же времени связан с игровой индустрией вообще. Предпочитает игры жанров RPG, Action, Adventure и их всевозможные сочетания. В кинематографе, музыке и литературе отдает предпочтение не конкретному жанру, режиссеру, актеру, композитору, исполнителю, писателю, а чувству юмора, чувству меры, неординарности подхода к воплощению идеи в жизнь, а также такому редкому и труднообъяснимому «параметру», как искренность. Любит всех без исключения животных - в том числе и домашних. Дома воспитывает собаку.



Алексей Серков
Должность: художник по
текстурам
Год рождения: 1977

Сколько времени работает в игровой индустрии уже не помнит. В «Нивале» трудится около двух лет. За это время успел поучаствовать в ряде самых разнообразных проектов. Мечтает об интересной и одновременно красивой игре. При этом хочет участвовать в ее создании. Путешествовать не любит и делает это лишь в случае крайней необходимости. Занимается кикбоксингом. Своей положительной и в то же время отрицательной чертой называет доброту.



Всеволод Мартыненко
Должность:
концепт-художник
Год рождения: 1967

Работает в «Нивале» с апреля 1999 года. Принимал участие в создании «Проклятых Земель», «Демидургов», сейчас работает над проектом «Ближкрит». Сам любит играть в «Леталки мана Crimson Skies, Airfic Dogfighter, полные аркады - «Овиы», «Мурхухен», а мечтает о совершенной летательной аркаде. Путешествовать не любит, а в свободное время с удовольствием занимается созданием моделей техники, оружия и фигурок солдатиков. Спорт терпеть не может, «кроме, пожалуй, женской борьбы в грязи». Что касается кино, то есть несколько совсем разных направлений, которые его интересуют. Определить их двумя словами сложно - это, в частности, аниме Миядзаки Хаяо, фильмы

Антониони 60-х годов, и завершенно тупые комедии. Предпочтения в музыке находятся где-то между 1954 и 1969, а также чуть пораньше и чуть попозже - например, женский «уральский» рок 80-90х годов («Настя», Арефьева, Янка, Умка). Читать любит фантастику, а среди домашних животных ему больше всего симпатичны кошки. Мечтает сделать все, на что способен, реализовать себя в том, на что может претендовать, а еще сделать мультфильм в стиле «аниме» и заняться техническим дизайном оружия.



Олег Белайчук
Должность: менеджер
по контролю качества
Год рождения: 1968

В игровой индустрии Олег относительно недавно - всего полгода. Но даже за такой небольшой срок он сумел отлично влиться в коллектив создателей "Демидургов". Возможно, этому помогли навыки дипломата, которыми Олег владеет в совершенстве. Это неудивительно - его любимой игрой является культовая Civilization. Но, кроме компьютерных игр, Олег увлекается еще играми спортивными. Он является поклонником баскетбола и, как признают коллеги, очень неплохим игроком, с которым приятно быть в одной команде. Музыкальные предпочтения Олега довольно разнообразны. Впрочем, в них нет места эстрадной музыке и "кислоте". Зато дома у Олега нашлось место замечательному коту, хотя, как признается сам Олег, он предпочитает собак. Но мохнатому представителю семейства кошачьих все же живется весьма неплохо. Ведь девиз Олега: "All you need is love".

Ирина Шестакович
Должность: дизайнер
полиграфии
Год рождения: 1961

С игровой индустрией связана с 2000 года и все это время работает в компании "Нивал". За этот не слишком большой срок успела поработать над многими локализациями и, конечно, над игрой "Демидурги". Из всех видов отдыха предпочитает волейбол на морском берегу и долгий здоровый сон. В кино не выделяет для себя любимых жанров, исполнителей и режиссеров. Критерием оценки считает ощущение того, является фильм "хорошим и талантливым" или же нет. Любит домашних животных. Дома у Ирины живут кошка Мышка и попугай Кеша.



Александр Корабельников
Должность: дизайнер видеороликов
Год рождения: 1972

На поставленные вопросы старается отвечать коротко и лаконично. В "Демидургах" работает над видеофрагментами, проще говоря, роликами. В области компьютерной графики работает с 1990 года. Участвовал в разработке таких игр, как "Tethriller", "Filler (7 colors)" (в компании МКЦ Варуант), "GAMOS", "Russian Six Pack", "MS Entertainment Pack", "Морские Легенды" (NMG) (в компании "Мир-Диалог"), а также "Аллоды 1", "Аллоды 2", "Проклятые Земли" (в компании "Нивал"). Компьютерные игры для него - прежде всего работа. По знаку Зодиака - Близнец, совершенно

не помнит свои детские мечты и практически не имеет свободного времени на увлечения, а кино любит в первую очередь по профессиональным причинам. Самым ценным в жизни считает покой, а в людях не любит категоричность.





Ольга Баулина
Должность: художник-аниматор
Год рождения: 1974

В игровой индустрии работает уже на протяжении 3-х лет. Из них год отдал «Нивалу» и «Демидургам». За все это время Ольга так и не приобрела каких-либо жестких игровых предпочтений. По ее словам, заинтересоваться может чем угодно, лишь бы игра была красивой и интересной. Но все же главным в любом игровом проекте считает сюжет. Свободное от игр время предпочитает посвящать активному отдыху. Очень любит путешествовать, но к спорту относится равнодушно. Является знатоком и

ценителем кино. Среди любимых режиссеров называет Терри Гиллиама и Такеши Китано. Музыкальные вкусы Ольги также весьма оригинальны. Ее фаворитами являются Петр Мамонов («Звуки Му»), Федор Чистяков («Ноль»), System of a Down и очень интересная японская группа Мисс. Одним из своих лучших качеств Ольга называет трудолюбие. Впрочем, это видно даже из ее мечты. А мечтает Ольга стать отличным аниматором и выучить японский язык.



Алексей Свиридов
Должность: сценарист
Год рождения: Змея,
в этом году на третий круг пошел

В игровой индустрии работает примерно 126 миллионов секунд. Плюс-минус миллионов десять. Именно столько же трудится в «Нивале». От начала и до конца реализовал такие проекты, как «Аллоды-2», «Проклятые Земли». Участвовал в работе над «Аллодами 1», «Демидургами». Также не обошел стороной локализации. Самое большое удовольствие от компьютерных игр получил во время прохождения «Аллодов» и «Проклятых Земель». Мечтает о MMORPG, скорее всего в стиле фэнтези, которая будет играть так, как играется хорошая полевая ролевая игра.

Главной своей бедой считает 100-процентную уверенность в том, что его чувство юмора безупречно. При этом, разумеется, основной положительной чертой называет безупречное чувство юмора.



Дмитрий Уварков
Должность: программист
Год рождения: 1971

В игровой индустрии работает около четырех лет. В «Нивале» трудится с конца прошлого тысячелетия. Предпочитает RPG, Action, RTS. Мечтает об онлайн-фэнтези RPG-Action для команды. В кино предпочитает боевики и фантастику, а в литературе - фэнтези. Мечтает всю свою жизнь заниматься любимым делом.



Павел Яблочкин
Должность: программист
Год рождения: 1979

Занимается разработкой компьютерных игр уже два года. Из них полтора - в «Нивале». За это время успел принять самое деятельное участие в создании «Демидургов». Среди игровых предпочтений называет стратегии. Неудивительно, что и мечтает Павел о появлении на свет средневековой RTS с ордами непримиримых врагов. Является заядлым футбольным болельщиком и игроком. Любимой музыки нет. Слушает радио, частота которого, как правило, выбирается путем генерации случайных чисел. Мечта жизни отсутствует.

Александр Смирнов
Должность:
программист,
руководитель проекта
Год рождения: 1971



Играми занимается уже на протяжении пяти лет, однако в индустрию попал лишь в 1999 году. С 2000 года трудится в компании «Нивал». Игровые предпочтения достаточно широки, но все же концентрируются вокруг трех жанров: FPS, Car Racing и RPG. При этом в качестве игрока не мечтает ни о какой новой сверхоригинальной игре, но в качестве разработчика горит желанием реализовать проект, который привлек бы к себе всех, от мала до велика. Вообще, создание игры всех времен и народов является основной мечтой Александра. По его словам, именно на ее воплощение он направит все свое богатство, как только оно на него свалится.



Сергей Захаров
Должность: программист
Год рождения: 1978

Создатель искусственного интеллекта. Натура, увлекающаяся практически всем, что может быть интересно, никого и ничего не боится. Считает, что хорошему игроку обязательно должны понравиться «Демидурги». Самым интересным персонажем находит нечто под идентификатором 24, правда, он не знает, как это нечто выглядит и называется. Понятия не имеет, какой у него знак Зодиака, и не помнит, о чем мечтал в детстве. У него нет нелюбимых вещей, из чего можно сделать вывод, что жизнь для него окрашена исключительно яркими, радостными красками.



Татьяна Кузнецова
Должность: художник-аниматор
Год рождения: 1970

Занималась оживлением стольких героев и монстров, что обо всех даже сложно рассказать. Работала в таких крупных анимационных студиях, как "Союз", "Пилот" и "Рысь". Ее любимые персонажи - маги и чародеи: они намного интереснее героев и гораздо спокойнее монстров. Она считает, что в любой игре главное - сохранять хладнокровие. Как и все художники, мечтала об этой профессии с детства. :-) Каждую свободную минуту посвящает чтению. Читает практически все подряд, вплоть до этикеток, так

как иногда и в них можно найти много интересного. Боится насекомых, а больше всего - огромных комаров, несмотря на то, что они совершенно безобидны. По знаку Зодиака - Лев, но в отличие от типичных львов не любит привлекать к себе внимание. Будучи творческой личностью, она терпеть не может рано вставать и не любит, когда ее дергают по пустякам.



Михаил Матвеев
Должность: звукорежиссер
Год рождения: 1974

В игровой индустрии работает с середины 90-х годов прошлого века. Членом команды «Нивал» является уже четыре года. За это время успел принять участие в создании «Аллодов 1, 2», «Проклятых Земель», «Демидургов» и огромного количества локализаций. Немного словен. Любит футбол и фильмы Эльдара Рязанова. О своей мечте предпочитает не распространяться.



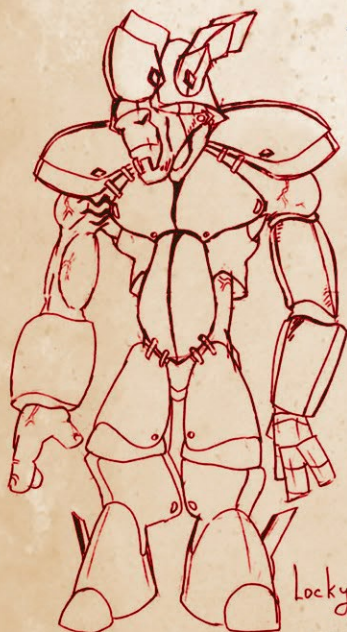
Сергей Козлов
Должность: дизайнер карт
Год рождения: 1976

Занимается разработкой игр чуть больше двух лет. С самого начала своей карьеры в игровой индустрии работает в «Нивале». К настоящему времени успел отметить в таких проектах, как «Проклятые Земли» и «Демидурги». В играх предпочитает аркады, action, стратегии и RPG. Список широк, но все же мечтает Сергей не о какой-то фантастической стрелялке с элементами стратегии, а о классической RPG, созданной в точном соответствии с канонами жанра. Любит спорт. Увлекается футболом, большим теннисом, единоборствами. Дома у Сергея живет белая и пушистая персидская кошечка Эшли, обладающая "ярко выраженным персидским характером". О своей мечте Сергей с нами говорить отказался.



FAN ART

from www.nival.com



Kitt

Seer



Locky





ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ «ДЕМИУРГОВ»

Свое начало проект «Демидурги» берет далекой весной 1999 года. Это время совпало с разработкой игры «Проклятые Земли». Именно тогда разработчики решили создать нечто совершенно новое, что могло бы стать глотком свежего воздуха как для самой компании, так и для игровой индустрии вообще. Эта участь и была уготована «Демидургам». Жанр игры был выбран достаточно быстро — пошаговая стратегия. Такое решение было обусловлено, во-первых, желанием разработчиков отойти от долго эксплуатировавшейся темы RTS/RPG, а во-вторых, их большой любовью к таким играм, как Master of Magic и Master of Orion. При этом было достигнуто

согласие сохранить фэнтези-основу игровой Вселенной, поскольку долгий опыт работы со сказочными мирами позволял Nival Interactive создать поистине замечательную игру. Ну а волна интереса к настольным карточным играм (Magic: The Gathering, например) натолкнула создателей «Демидургов» на мысль об использовании их некоторых принципов в своем новом проекте.

Но до появления игры было еще далеко. Только обсуждение дизайна будущих «Демидургов» заняло у команды, насчитывавшей на тот момент всего пять человек, более полугода. Затем окончательно была оформлена концепция, которая позволяла проекту стать действительно уникальным событием в

игровой индустрии. Игра должна была объединить в себе очень интересные идеи. Речь идет, например, о так называемом принципе «высоко комбинаторного» боя, который лег в основу игрового дизайна «Демидургов». В такой боевой системе каждое отдельное действие игрока обретает новый, более глубокий смысл в сочетании с другими действиями. Этот принцип обеспечивает огромное разнообразие тактических возможностей. Например, возьмем шахматы: каждая фигура ходит по заданным простым правилам, а комбинаций действий фигур существует почти бесконечное количество. Встретив подобный принцип в боевой системе карточных игр, в том числе и

Magic the Gathering, команда «Демидургов» решила использовать его в новом проекте. В результате, игрок должен был иметь возможность выбирать из практически неограниченного числа вариантов ведения боя, получая таким образом огромную свободу выбора, а значит - почти неисчерпаемую глубину игрового процесса. Не стоит забывать и о полностью трехмерном окружении, которое обеспечивал движок, разработанный для проекта «Проклятые Земли». Наконец, в «Демидургах» планировалось использовать классическую схему управления ресурсами. Все это превращало новый проект в оригинальную и очень интересную пошаговую стратегию.

Впрочем, несмотря на все радужные перспективы, перед разработчиками стояла сложная задача — создание оригинального и соответствующего духу «Демидургов» дизайна. В результате долгой работы в игре появились четыре расы, каждая из которых владела магическим искусством. При этом в «Демидургах» должна была использоваться магическая энергия только одного вида. Это позволило бы значительно ускорить и упростить систему боев. Но, несмотря на очевидные преимущества, в таком подходе существовали и некоторые недостатки. Конечно, каждая сторона владела собственными уникальными заклинаниями. Однако, чтобы испытать их все, игрокам потребовалось бы переигрывать «Демидургов» четыре раза. Рассудив, что далеко не все любители пошаговых стратегий способны на такой самоотверженный шаг, разработчики решили предоставить пользователям возможность играть за две союзных расы. Очевидно, что это сразу расширило арсенал заклинаний, доступных игрокам.

Еще одной сложной задачей стало создание

«живой» экономической модели. Первоначальная идея прямолинейного строительства империи - последовательное создание сооружений для разработки заклинаний - не прошла даже этап первоначального тестирования. Производство и исследование заклинаний занимали довольно много игрового времени и «затягивали» игру. Разработчики попытались пойти по проторенной дорожке и сосредоточить все производственные и исследовательские работы в замках Героев. Однако и это не решало главной проблемы. Но выход все же был найден. В игре появилась система ресурсов, которые могли использоваться всеми расами, и опыта Героев. Вместо строительства и исследований игрокам теперь было необходимо лишь искать на карте своеобразные «мастерские», где они учились новым заклинаниям. Для использования же их в битвах были необходимы «руны», которые можно было найти в специализированных «мастерских». Таким образом, ресурсы, необходимые для успешного ведения боевых действий, теперь можно было найти где угодно. И для победы игрокам нужно было стараться установить контроль над как можно более обширной территорией.

Параллельно с решением столь насущных задач непрерывно шла работа над дизайном «Демидургов». Однако постоянные изменения и доработки концепции игры в марте 2000 года заставили художников Nival Interactive серьезно пересмотреть подход к ее внешнему облику. В результате достаточно долгих и очень жарких споров разработчики все же пришли к единому мнению и создали именно тот облик «Демидургов», какой мы можем наблюдать в финальной версии игры.

После того, как участники проекта наконец-то нашли ту

форму и содержание «Демидургов», которые их удовлетворили, наступила пора бета-тестирования. Даже на этом этапе разработчики смогли внести в производственный процесс что-то новое. Для тестирования игры впервые в истории компании были приглашены добровольцы не только из Москвы, но и из других городов и даже стран. Подобный шаг был вызван тем, что компания ориентировала «Демидургов» не только на российский, но и на мировой рынок. Поэтому было очень важно получить критические отзывы от зарубежной аудитории не после релиза игры, а еще на стадии ее тестирования. Интересно, что предложение Nival Interactive было встречено с большим энтузиазмом. Буквально за несколько дней разработчикам «Демидургов» пришло несколько тысяч заявок со всего мира. Стоит отметить, что большая их часть оказалась из США и других стран. На долю России пришлось всего около 25% от общего числа заявок.

Бета-тестирование прошло очень продуктивно. В итоге в «Демидургах» произошло немало изменений. Они позволили сделать игру, максимально отвечающей запросам как наших, российских, так и зарубежных пользователей. Благодарить за это во многом следует политику открытого взаимодействия Nival Interactive с бета-тестерами.

Таким образом, работа над «Демидургами», начавшаяся чуть более двух лет назад, не останавливалась ни на секунду. И сегодня нам наконец-то доступен один из самых интересных проектов крупнейшего российского разработчика компьютерных игр. Теперь можно с уверенностью сказать: команда постаралась на славу. И это поймет каждый, кто откроет для себя мир «Демидургов».



МИР «ДЕМИУРГОВ»

Добро пожаловать в новый мир! Мир, который живет вне законов времени и пространства. Мир, где всем правит эфир, первооснова сущего. Гладь бескрайних небес, твердь просторов земли, жар неугасимого огня и величие раскинувшихся морей — все приходит в этот мир из эфира, и все уходит в него, когда пробьет час. Эфир вечен и вместе с тем неосязаем. Он дарует силу и отнимает ее. Он создает жизнь и приносит смерть.

Далеко - там, куда может добраться лишь стремительная мысль, - берет свое начало поток Белого эфира. Чистейшая субстанция, наполненная искристой и неуловимой энергией.

Этот поток, стремительно пронзая бескрайнюю Вселенную, распадается на четыре устойчивых формы, из которых рождается все многообразие природы. Четыре ярких луча приходят в наш мир, четыре эфира вдыхают жизнь и отнимают ее. Ярко-алый, кровавого цвета — эфир Хаоса, воздушно-ультрамариновый — эфир Движения, изумрудно-зеленый — эфир Жизненной силы, бесконечно черный, словно густая сажа, — эфир Синтеза.

Жизнь, возникшая от цветной субстанции, свято хранит ей верность. Любое существо получает от эфира силу. Силу, которую в далеких мирах зовут магией. За многие века эфиры обрели верных почитателей —

четыре расы, возглавляемые могущественными Лордами, которые свято чтят свой эфир и черпают из него силу. Даже самые примитивные твари, не говоря о существах высших, умеют пользоваться дарованной им магией. Ибо так было с сотворения мира, и так будет до самых закатных дней.

Но близок час, который потомки назовут Временем Перемен. Зазвучит вселенский набат, и наполнятся зловещим раскатистым гулом войны сердца Лордов и великих героев. Когда планеты и звезды выстроятся особым образом, устремится к земле чистый и незамутненный белый поток. И придут вместе с ним старинные легенды о

великом Белом Лорде, что властвует над первоосновой мира — Белым эфиром. И нарушат покой его обители на краю мира, Храма Времени, дерзкие смельчаки, осмелившиеся бросить вызов величайшему из величайших. Древний кодекс велит каждому владыке, в совершенстве овладевшему магией своего эфира, доказать, что именно он является лучшим. Опасная это стезя, но цель слишком желанна, ибо победитель займет место Белого Лорда и станет повелевать целым миром. Бывший же владыка оставит свое царство.

Близится день, когда четыре расы прекратят мирную жизнь. Под знамена Лордов соберутся четыре огромные армии, завораживающие своим боевым величием и ужасающие готовностью пресытить саму Смерть. Поток Белого эфира пробудят ярость даже в дремлющих доселе силах. Орды обитателей глубоких озер, выжжен-

ных пустынь, густых лесов и отвесных скал почувствуют приближение великой битвы и станут свирепо нападать на любого, кто приблизится к ним. Повинуясь зову Белого эфира, из небытия появятся армии ужасных, отвратительных тварей, охваченных густым облаком ненависти и смрада. На узких тропках и извилистых дорогах будут они терпеливо ждать своих жертв, охраняя подступы к несметным сокровищам и шахтам.

Лорды никогда не выходят сражаться. Им служат Герои — бесстрашные и верные воеводы своих господ. Герои сражаются только с равными себе и не опускаются до рукопашной, используя вместо этого силу эфира. В других мирах такой бой назвали бы магической дуэлью. Символом власти каждого Лорда является Замок. Его монолитные величественные стены возносятся к самому небу и теряются за плотной

дымкой облаков. С падением Замка признается полное поражение Лорда. Никто не сможет уничтожить всю расу, ведомую бессмертным эфиром, однако без предводителя вассалы станут жалкими исполнителями воли другого господина.

Мир превратился в огромное поле битвы. Цена победы в безумной сече — вечная жизнь и безграничная власть, но поражение должно быть безропотно оплачено не менее высокой ценой.

Жизнью.

Готовы ли вы стать Лордом одной из рас? Готовы ли вы вести ее через тернии сражений к победе? Готовы ли вы бросить вызов Белому Лорду и стать новым владыкой мира?

Если все ответы ни на секунду не заставили поколебаться вашу храбрость и мужество, добро пожаловать в мир «Демидургов»!



СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Стратегическая часть «Демидургов» сильно напоминает стратегическую часть популярной игры *Heroes of Might and Magic*. Если вы хорошо знакомы с последней, вам будет очень легко понять стратегическую логику «Демидургов».

Ходы

Игра идет в пошаговом режиме. Во время своего хода вы можете производить всевозможные действия со своими героями и замками. Например, можно указать героям, куда они должны отправиться, или сотворить в замке глобальное заклинание. Однако, в отличие от *HoMM*, указанные действия не будут производиться до тех пор, пока вы не щелкнете по кнопке «Конец хода» (исключения составляют некоторые глобальные заклинания, — например, «Дистанционное использование» или «Призвать рекрута / воина / ветерана» — которые, при наличии соответствующих ресурсов, выполняются мгновенно). Лишь после этого герои отправятся в указанную точку, а в замках начнется сотворение заклинаний. Это очень важная особенность игры.

Каждый ход равен одному игровому дню. Когда вы вступаете в фазу сражений (тактическая часть), время останавливается.

Цель миссии

В каждой миссии (не важно, является ли эта миссия одиночной или частью глобальной кампании) у вас есть четко оговоренное условие победы и условие поражения. Например, победителем вы можете стать, уничтожив замок противника, а проигравшим — потеряв свой замок. Чтобы получить эту информацию, щелкните по соответствующей кнопке в окне игровых настроек (нижний блок кнопок).

Ресурсы

В игре есть восемь видов ресурсов: корень

мандрагоры, черный лотос, кровавый рубин, ядовитый изумруд, звездный сапфир, дымчатый алмаз, замерзшее пламя и эфир. Первые семь ресурсов являются накапливаемыми, то есть, захватив соответствующие копи или поляну, вы будете получать в день определенное количество ресурса, которое будет присоединяться к вашему запасу. Верхняя цифра около значка ресурса означает ежедневный прирост данного ресурса, а нижняя — имеющийся запас.

С эфиром ситуация обстоит ина-

че. Эфир является ненакапливаемым ресурсом. Неиспользованный в течение дня эфир пропадает. Верхняя цифра показывает, сколько квантов эфира вы получаете за ход, нижняя — сколько у вас



остаётся после всех затрат. Эфир расходуется на поддержание героев (чем выше уровень героя, тем больше эфира для него требуется), на сотворение глобальных заклинаний, на поддержание некоторых глобальных заклинаний, а также на восстановление замка (в случае, если замок пострадал от атаки противника).

Добывать ресурсы можно несколькими способами.

Во-первых, можно захватывать шахты/копи/источники, которые, находясь под вашим контролем, будут ежедневно приносить некоторое количество

В-третьих, некоторое количество накапливаемых ресурсов вы будете получать после победы над монстрами.

В-четвертых, можно посещать Бродячих торговцев.

В-пятых, дополнительные ресур-

ков ресурсов (существуют три градации), применяя специальные глобальные заклинания.

Расход эфира

Добываемый эфир расходуется (в порядке приоритета):

- * на поддержание ваших героев (каждый герой расходует определенное количество квантов эфира в день, расход возрастает с увеличением уровня героя);
- * на поддержание сотворенных глобальных заклинаний длительного действия, а также на производство какого-либо глобального заклинания;
- * на восстановление вашего Замка (если противник нанес ему урон).

Если приток эфира уменьшается (например, вы лишились одного из источников), все указанные процессы приостанавливаются в обратном порядке: вначале прекращается восстановление замка, затем замедляется или останавливается производство текущего глобального заклинания, а также исчезают глобальные заклинания продолжительного действия, и, наконец, ваши герои перестают получать опыт, хотя продолжают выполнять все команды.



ство соответствующего ресурса. Учтите, что источник эфира будет приносить 30 квантов в день, если он того же цвета, что и ваша раса, и лишь 15 квантов — если другого. Источником эфира также служит ваш замок. Сводная таблица источников ресурсов приведена ниже.



Название	Источники ресурса
Ненакапливаемый ресурс	
Эфир	Источник эфира (красный, синий, зеленый, черный)
Необычные ресурсы — растения	
Корень мандрагоры	Поляна мандрагоры
Черный лотос	Поляна лотосов
Редкие ресурсы — минералы	
Кровавый рубин	Рубиновые копи
Ядовитый изумруд	Изумрудные копи
Звездный сапфир	Сапфировые копи
Дымчатый алмаз	Алмазные копи
Уникальный ресурс	
Замерзшее пламя	Огненный ледник

Во-вторых, можно (и нужно!) подбирать разбросанные ресурсы (это относится только к накапливаемым ресурсам).

сы добываются путем применения специальных глобальных заклинаний (см. раздел «ЗАКЛИНАНИЯ»). Вы можете увеличить производительность некоторых источни-



Как только вы получите достаточный приток эфира, все процессы возобновятся.

Сражения (переход в тактическую фазу)

Тактическая фаза наступает после начала сра-

жения. Сражение может начаться благодаря вашим направленным действиям (например, вы приказали своему герою атаковать вражеского) или благодаря действиям противника (на вас напал вражеский герой или вы попали в подконтрольную зону монстра, и он пошел в атаку). В игре существуют специальные сооружения, форты. Когда в них находится герой, все проходящие мимо противники обязаны сразиться с ним, иначе путь будет закрыт. Форты являются стратегически важным объектом, с помощью которого вы можете надежно охранять свои земли от вражеского вторжения. Монстры находятся в самых разных местах карты. В отличие



ваш герой будет преследовать его. Однако если противник окажется вне поля зрения вашего героя, погоня будет прекращена.

Нападение на замки

С помощью глобального заклинания «Нападающий на замок» вы можете атаковать любой вражеский замок (если только не было применено особое заклина-

«Эфирная атака», а также с помощью определенных глобальных заклинаний. После окончания боя при любом исходе оба героя остаются живы и оказываются на тех местах, где они находились до эфирного сражения. Разумеется, противник точно так же может напасть и на ваш замок, поэтому заранее укажите своего защитника (на сотворение этого заклинания расходуется только эфир). Атаку на вражеский замок вы можете проводить и другим, «наземным» способом. Для этого достаточно подвести героя прямо к замку противника. Каждый ход цитадели будет наносится урон, равный уровню героя. Кстати, базовое значение энер-



от вражеских героев, они всегда остаются неподвижными и всегда нападают на вашего героя, если он к ним приблизится. Победенный монстр навсегда исчезает с карты. Как правило, монстры блокируют дороги, а также охраняют источники ресурсов и артефакты.

Если вы приказали своему герою атаковать врага, а тот попытался бежать,

нине, запрещающее вести эфирные бои). При этом (или заранее) противник выбирает любого героя и назначает его защитником (заклинание «Защитник замка»). Если вы победите в этом сражении, вражеский герой останется жив, однако атакуемый замок получит повреждения, равные уровню вашего героя. Дополнительные повреждения можно нанести при наличии навыка



гии (аналог жизни героев) замка равно 30 единицам. Замок считается уничтоженным, если его энергия упала до нулевой отметки.

Глобальные заклинания

В своих замках вы можете творить глобальные заклинания. Часть из них может быть дана по условию миссии, а остальные вы почерпнете из Обелисков знаний. Самые мощные заклинания нужно собирать по частям. Указав глобальное заклинание, вы можете запустить процесс его сотворения. Длительность процесса зависит от количества эфира, которое выделяется на это заклинание. Вы можете назначить некоторое дополнительное количес-

тво эфира, чтобы увеличить силу заклинания.

Полный перечень глобальных заклинаний вы найдете в разделе «ЗАКЛИНАНИЯ».

Заклинания, руны и артефакты

Заклинания вы можете покупать в Лабораториях и Башнях; обычные заклинания — в Лаборатории алхимика и Звериной башне, редкие заклинания — в Магической лаборатории и Великанской башне, тайные заклинания — в Эфирной лаборатории и Драконьей башне.

Треть заклинаний Лабораторий являются заклинаниями вызова существ, остальные две трети — чарами и колдовством. В Башнях обратный баланс: треть чар и колдовства и две трети заклинаний вызова существ.

Чтобы обменять заклинания, отправьте героя в Лабораторию или Башню. При покупке вы расходуете ресурсы, причем чем больше одинаковых заклинаний вы покупаете, тем выше их стоимость. Купленное заклинание необходимо обменять на одно из вашей магической книги. Другими словами, у ваших героев всегда пятнадцать заклинаний — ни больше, ни меньше.



Для всех не-примитивных заклинаний необходимы руны. При каждом использовании такого заклинания вы расходуете одну руну. Когда все руны данного заклинания исчерпаны, вместо него

вы получаете примитив того же типа (для чары — примитивную чару, для существа — примитивное существо, для колдовства — примитивное колдовство). Купить руны вы можете в Порталах: в Каменном портале есть



дешевые руны для обычных заклинаний, в Гранитном портале — для редких заклинаний, в Обсидиановом портале — для тайных заклинаний. Снизить цену на заклинания и руны можно при помощи умения «Торговля». Герой изначально может нести не более пяти рун к каждому заклинанию, однако благодаря специальному умению («Хранение рун») это число может быть увеличено.

На карте можно найти артефакты, которые в большинстве случаев охраняются монстрами. Артефакты можно передавать

от героя к герою. Для этого подведите героев друг к другу и щелкните левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **CTRL**. Передавать руны и заклинания вы не можете. Артефакты используются только во время

сражения с противником и доступны лишь с определенного хода. Для перезарядки артефакта необходим перерыв в несколько дней (точные цифры указаны в свойствах каждого артефакта). Число применений артефактов в бою определяется умением героя «Искусность». Изначально артефакты полностью заряжены. Использованные заряды восстанавливаются с течением времени. Также вы можете перезарядить артефакт у Гнома-антиквара.

Объекты на карте

На карте существует множество объектов помимо вышеназванных Фортов, Лабораторий, Полян, Копей, Башен и пр. Все они дают определенный эффект, в большинстве случаев — положительный. Полный перечень таких объектов смотрите в разделе «ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ».

ТАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Когда два героя или герой и монстр сходятся в битве, наступает время тактической части.

Тактическая часть ритмично отличается от стратегической. Время как бы замирает, а два противника (для условности будем называть их далее героями, хотя в роли вашего оппонента может выступать любое создание) начинают сражаться, применяя всевозможные заклинания.

Когда здоровье одного из противников (очень редко — обоих) падает до нулевой отметки, бой заканчивается и игра вновь возвращается к стратегической части.

Бой происходит на арене, отображающей участок местности, на котором сошлись герои. Есть одно исключение из этого правила — «эфирный бой». Он начинается вызовом специального глобального заклинания и не требует непосредственного столкновения с противником. «Эфирный бой» служит для дистанционной атаки героя на вражеский замок. При

(«чужой» или «своей»), приоритет имеет более опытный герой. Герой, который ходит вторым, получает компенсацию в виде дополнительного шестого заклинания. Тот, кто атакует первым, всегда начинает бой, имея на руке пять заклинаний.

Перед началом боя вы можете получить сообщения о глобальных изменениях в правилах боя. Напри-

Или, наоборот, на два кванта дороже.

Структура хода

Полный ход состоит из четырех фаз. Сначала атакует первый герой, потом защищается второй; после этого атакует второй герой, а затем защищается первый. Это и есть полный цикл хода. После его завершения все



этом обороняющийся, как правило, заранее определяет своего героя для защиты.

Приоритет первой атаки

Есть несколько простых правил, позволяющих определить, кто будет атаковать первым:

- * Если герой вступил в бой на «своей» территории (т.е. на ландшафте «своего» цвета), он имеет преимущество перед героем противника или монстром, оказавшимся на «чужом» ландшафте.

- * Если герой и монстр вступили в бой на одинаковой для обоих территории («чужой» или «своей»), преимущество имеет монстр.

- * Если два героя вступили в бой на одинаковой для обоих территории



мер, что все существа станут на два кванта эфира дешевле.

повторяется до тех пор, пока не погибнет один из героев (как уже говорилось выше, в некоторых случаях могут погибнуть оба героя, однако больше оговаривать подобные ситуации мы не будем).

Во время боя

Ваши фазы атаки и защиты не ограничены по времени. Как только вы их завершите, инициатива перей-

дет к оппоненту. Во время фазы атаки вы можете творить заклинания и направлять вызванных существ на вражеско-

характеристиками, которые записываются через дробь, например, 2/3. Первое число (2) — сила существа. Второе (3) — здоровье.

тить определенное количество эфира. Напомним еще раз, что герои непосредственно не участвуют в



баталиях и поэтому характеристикой силы не обладают. Все атаки совершаются с помощью вызванных существ или специфических заклинаний.

Игровое поле

Чтобы вам было легче понять боевую систему игры, представьте, что книга заклинаний — это колода карт. Перед началом сражения все колоды тщательно перемешиваются и соперники получают пять и шесть карт в руку. Пять карт получает тот, кто ходит первым, а шесть — тот, кто ходит вторым (в качестве компенсации).

Каждый ход вы получаете некоторое количество белого эфира (далее в этом разделе мы будем называть его просто «эфир»). Он никак не связан с цветным эфиром, который вы получаете в стратегической части игры, а также ни с одним из добываемых ресурсов. Количество белого эфира определяется числом открытых эфирных каналов. Чтобы узнать, на сколько увеличивается число каналов каждый ход (это зависит от уровня героя), смотрите таблицу в самом конце раздела «Герои». В первый ход всегда открыт один эфирный канал, т.е. у вас есть 1 квант эфира для сотворения заклинаний.

На поле битвы находят-ся два героя. Как мы не

го героя. Во время фазы защиты вы можете блокировать созданий противника своими существами, а также применять некоторые заклинания (их число невелико, будьте внимательны!). Под вашим контролем может находиться до десяти существ. Даже если вы будете обладать достаточным количеством эфира и всеми необходимыми заклинаниями, превышать это число нельзя. Когда число ходов станет равно «11 + уровень героя» (соответственно, для противников с разными уровнями этот момент настанет в разное время), начнутся эфирные возмущения. Эфирное возмущение сперва наносит герою 1 единицу повреждений в начале его хода. В начале следующего хода — уже 2 единицы, следующего — 3 единицы, и так далее по нарастающей.

Характеристики существ и героев

Каждое существо обладает двумя основными

Если вы будете атаковать таким существом противника (героя или вражеское существо), его здоровье уменьшится на величину силы вашего создания. Предположим, что вы своим существом напали героя с 10 единицами жизни. После атаки у него останется 8 единиц. Если же вы нападете на вражеское существо 3/2, то оно погибнет ($2-2=0$, а нулевая отметка означает смерть). Погибшее существо отправляется в могильник.

Если существо обладает способностью «Регенерация», то после смерти оно не отправляется в могильник, а остается в игре. Однако для этого владелец такого существа должен запла-



раз говорили, непосредственно драться они не будут. Вместо кулаков, мечей и булав герои используют заклинания — те карты, которые есть у них в руке. Каждый герой может вызвать до десяти созданий. Вызванные создания располагаются за героем, а если вы прикажете им идти в атаку, они передвинутся поближе к своему предводителю. Во время фазы атаки у вас на руке может быть неограниченное количество заклинаний. Однако в конце фазы останутся только те, которые занимают первые пять ячеек. Остальные сбрасываются в поле вне игры, и вернуть их оттуда невозможно (если у сброшенного заклинания была руна, она сохраняется). Следовательно, к началу фазы защиты на руке не может быть более пяти заклинаний. В начале хода каждый игрок получает из колоды одну новую карту, которая попадает в первую ячейку руки, а остальные заклинания сдвигаются вправо. Умение



го неудачливого героя с помощью глобального заклинания, однако это потребует затрат ресурсов. Победитель получает очки опыта (см. раздел «ГЕРОИ»), а также трофеи — некоторое количество ресурсов (если вы сражались с монстром) и все артефакты поверженного героя (если таковые у него были).



«Медитация» (см. раздел «Герои») позволяет получать дополнительное заклинание раз в несколько ходов. Умершие существа отправляются в могильник. Существуют, правда, редкие исключения, когда после смерти существо идет прямо в поле «вне игры». Существа в могильнике могут быть возвращены в игру или в руку с помощью специальных заклинаний (основными специалистами по таким

операциям с могильником являются Синтеты). Карты существ складываются стопкой, причем каждый новый «умерший» ложится поверх предыдущего. Те заклинания, которые оказались в поле «вне игры», остаются там до окончания боя. Извлечь их с помощью заклинаний или иными средствами невозможно. Вы не можете видеть карты в руке противника. Вся доступная информация о противнике сводится к его здоровью, числу эфирных каналов, квантов эфира, артефактов, а также содержанию могильника. Эта же информация (только, соответственно, о вашем герое) доступна и врагу.

Завершение боя

После завершения боя погибший оппонент исчезает с глобальной карты. Вы можете вернуть свое-

ФАЗЫ ХОДА

Фаза вашей атаки

Для определенности будем считать, что вы ходите первым. Во время фазы атаки вы можете применять заклинания и направлять существ в атаку на вражеского героя.

Существа появляются на поле битвы сразу после вызова, однако не могут идти в атаку, так как будут отдыхать до следующей фазы. Исключением являются создания со свойством «Готовность».

Заклинания типа «колдовство» обладают мгновенным эффектом. Учтите, что многие из них могут действовать как на ваших существ, так и на вражеских (например, «Усиление» или «Голод»), если это заклинание

подразумевает строго определенную цель (например, вражеского героя или какой-либо класс существ), поэтому будьте внимательны при выборе объекта. Существа, вызванные в прошлой фазе атаки или ранее, могут идти в атаку (за исключением существ-телохранителей, которые не могут атаковать в принципе). Для этого вам достаточно дважды щелкнуть по созданию левой кнопкой мыши. Существо выдвинется вперед и после окончания фазы перейдет к действиям. При этом в свою фазу защиты противник может заблокировать ваше атакующее существо, выставив своего защитника. Чтобы отменить атаку, еще раз щелкните левой кнопкой по выделенному нападающему существу, после чего оно вернется на исходную позицию. Существа со способностью

«Орк-шаман» за принудительный отдых дает своему владельцу 1 квант эфира. Также вы можете встретить существ, которые могут совершить какое-либо действие за принесение в жертву. Например, «Плюющийся фингус» может нанести выбранному существу или противнику 1 единицу урона, после чего сам отправится в могильник. Количество заклинаний, которые вы можете применить в фазе атаки, лимитируется только двумя параметрами: текущим количеством эфира и ограничением на десять одновременно присутствующих существ. С помощью специальных заклинаний (на них специализируются Виталы) вы можете увеличить количество эфира: например, «Капля эфира», которая стоит 1 квант эфира, дает 2 кванта эфира, т.е. увеличивает количество эфира на 1 квант. Сущес-

ворите все заклинания, нажмите на кнопку «Конец хода».

Фаза защиты противника

Инициатива переходит к противнику. Он может блокиро-



вать ваших существ, заставив своих созданий принять удар на себя. При этом на каждого вашего нападающего противник может выставить сразу несколько блокирующих существ. Однако невозможно выставить одного блокирующего против нескольких нападающих. Соперник всегда выбирает сам каких созданий, сколькими существами и в какой последовательности он будет блокировать. Повлиять на этот процесс вы не можете.

Рассмотрим два возможных варианта развития атаки:

- * Если враг не заблокировал ваше существо, оно атакует вражеского героя и уменьшает его здоровье на величину своей силы. После этого существо возвращается и отдыхает до начала следующего хода.

- * Если враг заблокировал ваше существо своим созданием, происходит следующее. Сначала атакующий наносит удар. Если существо противника выживает без помощи регенерации, оно наносит ответный удар, равный величине своей силы. Очередность обмена ударами может измениться, если блокирующее существо обладает способностью «Первый удар», однако если такой же способностью обладает и атакующий, очереднос-



«Агрессивный» всегда идут в атаку, и вернуть их на линию обороны невозможно.

Вы можете использовать особые свойства некоторых созданий в обмен на их принудительный отдых до конца хода. Например,

твуют и более мощные модификации этого примитивного заклинания.

Неизрасходованный эфир в конце хода, увы, пропадает, поэтому старайтесь использовать его по максимуму. После того как вы укажете всех нападающих и со-

ть не нарушается. Если после атаки ваше существо выжило, оно возвращается и отдыхает до конца следующего хода. Когда противник блокирует ваших созданий, его герой не получает урон. Исключение составляют атакующие существа со способностью «Кровожадный», которые остатками силы (разность силы атакующего и здоровья блокирующего) нанесут удар по герою противника. Рассмотрим несколько характерных примеров.

Первый пример. Допустим, вы отправляете в атаку свое существо «Клеш-воин» 2/2. Противник выставляет блокирующего — «Плюющийся фингус» 0/2. Ваше существо атакует первым, наносит 2 единицы урона, после чего фингус отправляется в могильник, а ваше существо возвращается и отдыхает до начала следующего хода.

Второй пример. Вы отправляете в атаку все того же клеша. Противник выставляет «Орка-воина» 4/2 со способностями «Первый удар» и «Боевой дух орков» (вторая способность для нас не важна; в дальнейшем «лишние» способности мы приводить не будем). Если бы не «Первый удар», орк отправился бы в могильник, так как его здоровье равно силе клеша. Однако «Первый удар» дает орку возможность провести атаку первым и убить нападающего. Если бы у клеша была такая же способность, первым атаковал бы он.

Третий пример. Вы отправляете в атаку «Стального мехоса» 8/6 со способностью «Кровожадный». Противник выставляет «Серого людоеда» 5/4. В итоге людоед умирает, взяв на себя 4 единицы повреждений, а оставшимися 4 мехос наносит урон вражескому герою, благодаря способности «Кровожадный».

Четвертый пример. Вы

отправляете в атаку «Ламию-монахиню» 4/8. Противник выставляет «Механического червяка» 1/1 со способностью «Регенерация 3». Ламия атакует и убивает червяка, однако если у противника осталось 3 кванта эфира (цифра после слова «Регенерация» определяет расходимый эфир), червяк автоматически выживает. Регенерированное существо не может нанести ответный удар — такая плата за «бессмертие». В итоге оба существа возвращаются на исходные позиции.

Пятый пример. Вы отправляете в атаку существо «Большой колесник» 5/2 (с усиленной атакой). Противник выставляет



три создания в следующей последовательности: «Плюющийся фингус», «Плюющийся фингус» и «Клеш-воин». Первого фингуса колесник убивает, нанеся 2 единицы урона. От его силы остается: 5 (начальная сила) — 2 (жизнь фингуса) = 3 единицы. Затем колесник убивает второго фингуса, после чего у него остается 1 единица силы (3-2=1). Он наносит последний удар клешу, клеш остается жив (так как его жизнь равна 2 единицам) и наносит ответный удар, убивающий колесника (его жизнь равна 2 единицам, сила клеша — тоже 2, итого 2-2=0). Не забывайте о том, что суммарный урон выживших блокирующих существ складывается, т.е. общий урон определяется суммой урона от каждого защитника. Существует немало исключений из стандартной схемы боя. Все

зависит от применяемых заклинаний и свойств существ. Однако здесь и далее мы не будем делать специальных оговорок для очень частных случаев, чтобы не обременять вас излишними деталями.

Летающих существ могут блокировать только летающие существа, зато никто не мешает вам заблокировать нелетающее существо противника своим летающим созданием. Большинство летающих существ сосредоточено у Кинетов. В фазе защиты доступна лишь малая часть заклинаний (в основном это колдовство). В описании заклинания обязательно указано, можно ли применять его во время фазы блокирования.

После того как противник распределит всех блокирующих и применит доступные заклинания (если ваш оппонент — компьютер, это произойдет почти мгновенно), начнется бой. Ваши существа пойдут в атаку, а создания противника будут принимать удар.

Фаза атаки противника

После завершения фазы защиты противника, он переходит в наступление. Точно так же, как и вы, он будет направлять своих существ в атаку и творить заклинания.

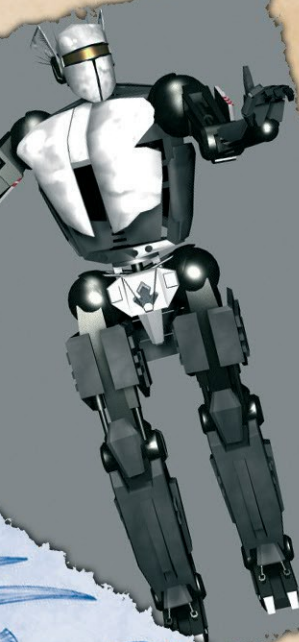
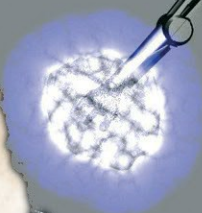
Фаза вашей защиты

Вы время фазы защиты вы начинаете существ-защитников, как когда-то это делал противник. Все вышеназванные правила остаются верны. Единственный нюанс — вы не можете указывать в качестве блокирующих тех существ, которые атаквали в фазе атаки, так как они будут отдыхать до конца хода. Исключение составляют существа со способностью «Неутомимый».



FAN ART

from www.nival.com



УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС

Управление камерой

Общие команды	
, колесо мыши	Приблизить камеру
, колесо мыши	Отодвинуть камеру
Стратегический экран	
	Сдвинуть камеру вперед
	Сдвинуть камеру назад
	Сдвинуть камеру влево
	Сдвинуть камеру вправо
+	Вращать камеру влево
+	Вращать камеру вправо
Тактический экран, автоматический режим	
	Выбрать ракурс 1
	Выбрать ракурс 2
	Выбрать ракурс 3
	Выбрать ракурс 4
Тактический экран, ручной режим	
	Наклонить камеру вперед
	Наклонить камеру назад
	Вращать камеру влево
	Вращать камеру вправо

Разное

	Вывести экран настроек
	Вывести последний обучающий экран
	Быстрое сохранение игры
	Загрузка быстрого сохранения игры
	Вызвать окно консоли (история заклинаний и общение игроков)
	Начать ввод строки сообщения/отправить сообщение

Управление игрой и героями

Общие команды	
Щелчок левой кнопкой мыши	Выбрать объект на экране; указать цель выбранному герою
+	Отдать команду «конец хода» или «конец фазы»
Стратегический экран	
Щелчок правой кнопкой мыши	По герою: отменить отданную команду
+ щелчок левой кнопкой мыши	По невыбранному герою: вызвать экран обмена с выбранным героем (оба героя должны стоять вплотную друг к другу)
Тактический экран	
Щелчок правой кнопкой мыши	Отменить сотворение заклинания, пока для него не указан объект
Двойной щелчок левой кнопкой мыши	По созданию: направить в атаку / отозвать создание (в фазе атаки)
	Пропустить показ на экране всех действий до конца текущей фазы

Стратегический экран



- ❶ — строка ресурсов
- ❷ — список объектов (меняется в зависимости от выбранного режима отображения, см. кнопки 4, 5, 8)
- ❸ — кнопки выбора класса объектов (меняются в зависимости от выбранного режима отображения, см. кнопки 4, 5, 8), а также специальных действий (например, приказа «Покинуть форт» для героя)
- ❹ — кнопка «Героев», показывает всех ваших героев
- ❺ — кнопка «Глобальные заклинания», показывает активные глобальные заклинания
- ❻ — кнопка вызова меню
- ❼ — кнопка вызова окна дипломатии
- ❽ — кнопка «Строения», показывает все захваченные вами объекты
- ❾ — кнопка «Конец хода»
- ❿ — окно с указанием текущего дня и недели

Тактический экран



- ❶ — портрет вашего героя
- ❷ — портрет вражеского героя
- ❸ — ваш могильник существ
- ❹ — ваши наложенные чары
- ❺ — ваша рука
- ❻ — ваши артефакты
- ❼ — здоровье вашего героя
- ❽ — ваше текущее количество квантов эфира
- ❾ — количество открытых эфирных каналов для вашего героя
- ❿ — кнопка «Атаковать всеми существами»
- ⓫ — кнопка «Конец хода»
- ⓬ — кнопка «Автоматический бой»
- ⓭ — заклинания в вашей руке
- ⓮ — дополнительная строка с заклинаниями/объектами (могильник, чары, способности существ и пр.)
- ⓯ — окно текстовой информации

РАСЫ

ХАОТЫ

Эфир: Хаоса

Цвет: Красный

Описание: Недаром красный цвет испокон веков считался символом войны. Алые пятна крови, багровые зарева пожаров — все это отзвуки мириад безжалостных

битв и сражений. Для Хаотов красный цвет стал самым главным, а война — весь смысл их существования. Их фигуры огромны, сила неимоверна, поступь тяжела, а речь раскатиста. Они — дети войны.

Сильные стороны: Хаоты могучи и необузданны. Их сила кроется в стальных мускулах и пудовых кулаках. Хаоты не только не боятся смерти, но и презирают всех тех, кто не готов пройти с высоко поднятой головой по дороге, соединяющей мир живых и мертвых. Их идеология проста: пришедший в мир, наполни его красным! Потери не играют роли. А враг для того и существует, чтобы сокрушить его в неистовом бою.



Слабые стороны: Хаоты слишком импульсивны и пытаются уничтожить все препятствия при помощи грубой силы. Они не любят рассуждать и прислушиваться к голосу разума — чего стоят слова против стали? Хаотами правят лишь инстинкты да жажда крови, а это путь, который далеко не всегда приводит к победе.



КИНЕТЫ

Эфир: Движения

Цвет: Синий

Описание: Синий цвет — цвет мудрости и знаний. Основной целью для Кинетов стало стремление к непознанному. Вся их жизнь строится на постоянном движении к раскрытию тайн природы и бытия. Сложением Кинеты изящны — пожалуй, даже чрезмерно. Конечности немного удлинены, тела хрупки, а на лицах лежит печать недоступного знания и бесстрастности, граничащей с отрешенностью.

Сильные стороны: Кинеты могут жить очень долго — по меркам других рас они близки к бессмертию. Это позволяет им глубоко понимать природу вещей и контролировать их. В сражениях Кинеты не торопятся сокрушить противника одним мощным ударом, а методично копят силы, держа руку на пульсе боевой ситуации. Кинеты очень ценят свою жизнь и готовы бороться за нее, используя весь накопленный опыт. Их сила отражена в главном девизе: «Сила — в Знании».

Слабые стороны: Не все секреты подвластны умам смертных. Не все знания открыты для страждущих познать мир. Иногда

Кинеты расставляют не только хитроумные сети-ловушки, что сами в них запутываются. Кроме того, существа, подвластные Кинетам, требуют много эфира.

ВИТАЛЫ



Эфир: Жизненной силы
Цвет: Зеленый

Описание: Зеленый цвет — цвет живого мира. Виталы происходят от самого непредсказуемого и изменчивого потока эфира. Их формы и внешний вид настолько причудливы, что порой захватывает дух от многогранной и неисчерпаемой фантазии природы.

Сильные стороны: Виталы, как никто другой, познали жизнь и все ее токи. Они могут легко взаимодействовать с природой, и порой создается впечатление, что она покровительствует Виталам. На их защиту встают животные и растения, готовые самоотверженно сражаться с тем, кто осмелился бросить вызов сыновьям эфира жизненной силы.

Слабые стороны: Познавшие жизнь не могут быть служителями смерти. Виталы слишком высоко ценят жизнь — и свою, и чужую. Им не нужны лишние жертвы и уж тем более не требуется власть над теми территориями, которые Виталам никогда не принадлежали.

СИНТЕТЫ

Эфир: Синтеза
Цвет: Черный

Описание: Черный, словно густая сажа, цвет — символ смерти. Существа, порожденные эфиром Синтеза, еще не пришли в мир мертвых, но уже не находятся в мире живых. Тяжелые условия черного эфира вынудили Синтетов оставить на своих телах минимум живой плоти, заменяя недостающие части механизмами. Они удивительно, гротескно уродливы — такие образы не могут родиться даже в извращенном и больном мозгу. Один только вид Синтетов способен заставить затрепетать от страха самые смелые сердца.

Сильные стороны: Синтеты невероятно живучи. Их тела почти не содержат плоти — ведь



мертвые механизмы куда прочнее и крепче. Мир мертвых охотно помогает тем, кто почти коснулся его траурной дымки — в эфире Синтеза живительные процессы почти не протекают, в то время как губительные реакции проносятся во сто крат быстрее. Синтеты действуют, словно машины, расчетливые, бесстрастные и холодные. Их поступки строго логичны, а все операции просчитываются на много ходов вперед.



Слабые стороны: Стремление лишиться себя всего живого порой заходит слишком далеко. Пытаясь стать «механическим совершенством», Синтеты утрачивают контроль над своим телом и разумом, превращаясь в неуправляемую машину смерти и разрушений.

ВСЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СОСТАВЛЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ КНИГ



ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ



«Многократное» — чара накладывается на героя и позволяет каждый ход творить колдовство.
«Телохранитель» — существо, которое не способно атаковать, а может лишь блокировать.
Расшифровку **свойств существ** смотрите в одноименной таблице.

Типы заклинаний

Первая классификация заклинаний — по степени редкости. Самые простые заклинания, примитивы, не требуют рун. Именно из них составляются базовые магические книги. Обычные, редкие и тайные заклинания продаются в специальных местах и при применении расходуют руны.

Вторая классификация — по типу. В игре вы встретитесь с тремя типами заклинаний:

«Существа» — вызывают существ (например, «Клещ-воин», «Авиа-разведчик», «Старейшина орков», «Черный некромант» и др.).
«Колдовство» — производят мгновенные действия («Элек-

трошок», «Снятие чар», «Смерч», «Ремонт» и др.).
«Чары» — заклинания, которые действуют каждый ход до окончания боя или пока не будут сняты («Защита», «Ядовитое дыхание», «Сила леса», «Веселящий газ» и др.).

Заклинания каждого типа могут быть примитивными, обычными, редкими и тайными.

Руны

Самый простой класс заклинаний, примитивы, при применении расходуют только белый эфир (это и есть стоимость заклинания). Однако любые более сложные заклинания (обычные, редкие и тайные) требуют не только эфир, но и руны. Количество рун опреде-

ляет, сколько раз вы можете использовать данное заклинание во время сражения.

Пусть у вас в книге одно заклинание с пятью рунами. Когда вы примените его, число рун станет равно четырем. Когда все листы из книги пройдут через вашу руку, вы вновь можете получить это заклинание. После его применения число рун станет равно трем. И так еще три раза. Когда число рун станет равно нулю, вместо этого заклинания к вам придет примитив того же типа. Например, вместо тайной чары Хаотов «Эфирный вихрь» вы получите примитив «Боевой дух», а вместо существа Кинетов «Элементаль огня» — «Авиака-разведчика».



ХАОТЫ



ЧАРЫ ХАОТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	2	Боевой дух	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются на 1.
2	Обычное	1	Сожжение	Множественное. За жертву создания и 1 квант эфира наносит X единицы урона указанному созданию или герою, где X — сила пожертвованного создания.
3	Обычное	2	Бескровие	Зачарованное создание не способно регенерировать. Если создание уничтожено, заклинание и руна возвращаются в руку героя.
4	Обычное	2	Огненный кулак	Все дружественные создания получают свойство первого удара.
5	Обычное	2	Злость	Сила всех дружественных созданий увеличивается на 1.
6	Обычное	4	Шипы душ	За каждое уничтоженное создание его владелец получает в руку новое заклинание.
7	Редкое	2	Обжигающий эфир	В конце хода каждый из противников получает урон, равный количеству оставшегося у него эфира.
8	Редкое	3	Слабость	Сила и здоровье зачарованного создания уменьшаются на 4 (здоровье не может стать меньше 1).
9	Редкое	3	Защита	Здоровье всех дружественных созданий увеличивается на 3, и они не могут атаковать.
10	Тайное	2	Дым	Все создания не могут подняться.
11	Тайное	2	Усиление	Сила зачарованного создания увеличивается на 4.
12	Тайное	2	Каменный дождь	Множественное. За 2 кванта эфира наносит 2 единицы урона всем созданиям противника.
13	Тайное	3	Огненный шар	Множественное. За 1 квант эфира наносит 2 единицы урона указанному созданию или герою.
14	Тайное	4	Ярость	Сила всех дружественных созданий увеличивается на 4, а их здоровье уменьшается на 2.
15	Тайное	7	Эфирный вихрь	Каждый эфирный канал дает дополнительно 1 квант эфира.



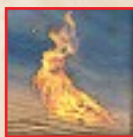
КОЛДОВСТВО ХАОТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	1	Электрошок	Наносит 1 единицу урона указанному созданию или герою.
2	Примитив	3	Огненная волна	Наносит 1 единицу урона всем созданиям противника.
3	Обычное	1	Превращение	Уничтожает указанное создание. Здоровье героя, сотворившего заклинание, становится равным здоровью уничтоженного создания. Заклинание может твориться в фазе защиты.
4	Обычное	1	Огненный ветер	За X квантов эфира наносит X единицы урона всем созданиям, способным летать.
5	Обычное	2	Землетрясение	За X квантов эфира наносит X единицы урона всем нелетающим созданиям.
6	Обычное	2	Клубящийся пепел	За жертву создания снимает указанную чару.
7	Обычное	3	Пылающие могилы	Все герои получают по 2 единицы урона за каждое создание в своем могильнике.
8	Редкое	1	Дезинтеграция	За X квантов эфира наносит X единицы урона указанному созданию (оно не может воспользоваться регенерацией).
9	Редкое	1	Гейзер	Дает 1 эфирный канал.
10	Редкое	2	Катастрофа	За X квантов эфира наносит X единицы урона всем героям.
11	Редкое	2	Язык пламени	За X квантов эфира снимает указанную чару, если стоимость ее сотворения меньше или равна X.
12	Редкое	3	Сверхновая	За X квантов эфира наносит X единицы урона всем созданиям.
13	Редкое	3	Каннибализм	За жертву указанного создания его владелец получает здоровье, равное здоровью этого создания.
14	Редкое	3	Пучок молний	Наносит 3 единицы урона всем созданиям.
15	Редкое	3	Эфирный бриз	Все герои получают по 2 эфирных канала.
16	Редкое	4	Аннигиляция	Уничтожает все создания. За каждое создание противнику его владельца наносится урон, равный силе уничтоженного создания.
17	Редкое	4	Вулкан	Дает герою 3 эфирных канала.
18	Редкое	5	Разлом	Уничтожает указанное создание.
19	Редкое	6	Эфирный шторм	Все герои получают по 4 эфирных канала.
20	Тайное	1	Пепельный шторм	Все создания не могут атаковать до конца хода.
21	Тайное	1	Молния	Наносит 3 единицы урона указанному созданию.
22	Тайное	1	Комета	За X квантов эфира наносит X единицы урона указанному созданию или герою.
23	Тайное	2	Дрожь	Наносит 2 единицы урона всем созданиям противника.
24	Тайное	2	Эфирный резонанс	До конца хода всякий раз, когда зачарованному герою наносится урон, аналогичный урон получает его противник.
25	Тайное	4	Огненный шторм	За X квантов эфира наносит X единицы урона всем созданиям противника.

1



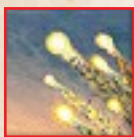
2



3



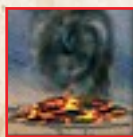
4



5



6



7



8



9



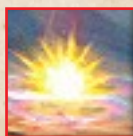
10



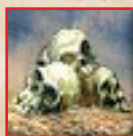
11



12



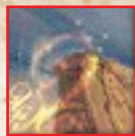
13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



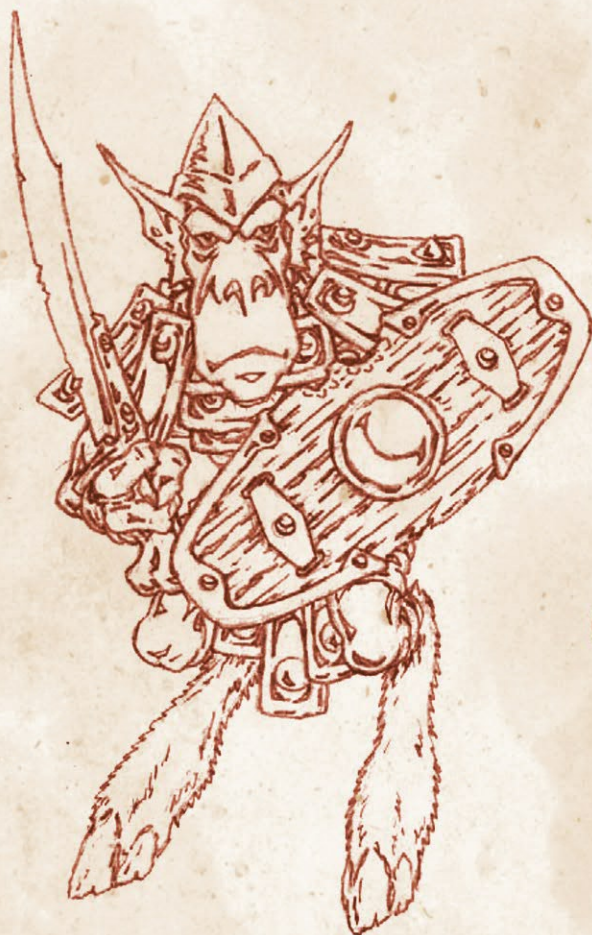
23



24



25



СОЗДАНИЯ ХАОТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Сила/ здоровье	Свойства существ
1	Примитив	1	Вонючая крыса	1/1	
2	Обычное	1	Стена горящего камня	1/3	Телохранитель.
3	Обычное	1	Кобольд-шаман	0/1	Искра.
4	Обычное	2	Заразная крыса	1/2	Трупоед.
5	Обычное	3	Орк-шаман	1/2	Орковский обряд.
6	Обычное	4	Чумная крыса	3/4	Ненасытный трупоед.
7	Обычное	4	Каменная стена	0/10	Телохранитель.
8	Обычное	6	Проклятая крыса	4/5	Братство крыс.
9	Редкое	1	Кобольд-стражник	1/3	Стражник.
10	Редкое	2	Старейшина кобольдов	2/2	Зов кобольдов.
11	Редкое	3	Стена магмы	2/5	Телохранитель. Летает.
12	Редкое	3	Летучая мышь	3/2	Летает.
13	Редкое	4	Орк-стражник	2/5	Стражник. Первый удар.
14	Редкое	5	Стена лавы	1/8	Телохранитель. Летает. Эфирная сила.
15	Редкое	5	Гигантская летучая мышь	5/4	Летает.
16	Редкое	6	Старейшина орков	6/4	Выносливость орков.
17	Редкое	7	Летучая мышь-вампир	6/6	Вкус крови.
18	Тайное	1	Ночной волк	1/1	Увертливый.
19	Тайное	1	Кобольд-воин	1/1	Злость кобольдов.
20	Тайное	2	Кремневая стена	0/6	Телохранитель. Броня.
21	Тайное	5	Орк-воин	4/2	Первый удар. Боевой дух орков.
22	Тайное	5	Призрачный волк	4/3	Первый удар. Увертливый.
23	Тайное	5	Серый людоед	5/4	Неутомимый.
24	Тайное	6	Стена адского пламени	1/10	Телохранитель. Летает. Огненный вихрь. Эфирный жар.
25	Тайное	7	Вождь людоедов	6/5	Неутомимый. Кровожадный.
26	Тайное	9	Циклоп	9/9	Кровожадный. Живая катапульта.





1



2



3



4



5



6



7



8



8



10



11



12

13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26





КИНЕТЫ

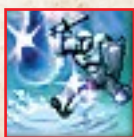
ЧАРЫ КИНЕТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	1	Ледяной щит	Здоровье зачарованного создания увеличивается на 1.
2	Примитив	1	Нерешительность	За каждое создание, назначенное атакующим, его владельца должен заплатить 1 квант эфира.
3	Примитив	2	Усиление атаки	Сила зачарованного создания увеличивается на 1.
4	Обычное	2	Ледяная чешуя	Здоровье зачарованного создания увеличивается на 2.
5	Обычное	2	Снятие чар	Зачарованное создание получает свойство «Разбивает чары».
6	Обычное	2	Канал жизни	Владелец этой чары получает 3 единицы здоровья всякий раз, когда какое-либо создание использует регенерацию.
7	Редкое	1	Дух войны	Поднимает указанное создание. Создание приобретает свойство «Неутомимый».
8	Редкое	1	Враждебное окружение	Все создания противника принудительно отдыхают при входе в игру.
9	Редкое	2	Густой воздух	Все создания со свойством «Летает» не способны подняться.
10	Редкое	2	Наводнение	Все создания без свойства «Летает» не способны подняться.
11	Редкое	3	Ледяной панцирь	Здоровье зачарованного создания увеличивается на 4.
12	Редкое	3	Мошь	Сила зачарованного создания увеличивается на 3.
13	Редкое	4	Кровные узы	Все создания одной расы с зачарованным созданием не способны подняться.
14	Тайное	2	Щит силы	За X квантов эфира здоровье зачарованного создания увеличивается на X.
15	Тайное	2	Эфирная жажда	В начале своего хода герой должен платить по 1 кванту эфира за каждое дружественное создание в игре.
16	Тайное	2	Воздушная связь	Создание приобретает свойство «Вампир».
17	Тайное	2	Стазис	Героям перестает приходить эфир в начале хода. Владелец этой чары должен платить 2 кванта эфира в начале каждого хода, иначе эта чара будет снята.
18	Тайное	3	Водная связь	Если зачарованное создание отправилось в могильник, оно возвращается в игру под управление владельца чары, и здоровье владельца увеличивается на величину здоровья этого создания.
19	Тайное	3	Эфирная мощь	За X квантов эфира сила зачарованного создания увеличивается на X.
20	Тайное	5	Переподчинение	Владелец этой чары будет управлять зачарованным созданием до тех пор, пока создание не уничтожено или чара не снята.

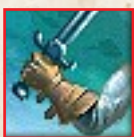
1



2



3



4



5



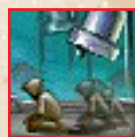
6



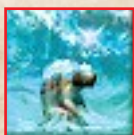
7



8



9



10



11



12



13



14





КОЛДОВСТВО КИНЕТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	1	Малое развоплощение	Возвращает указанное создание со стоимостью вызова 3 кванта эфира или меньше вместе с руной из игры в руку владельца.
2	Обычное	1	Склероз	Оба героя сбрасывают с руки по 2 заклинания.
3	Обычное	1	Равновесие	Если противник имеет большее число эфирных каналов, герой получает 1 эфирный канал.
4	Обычное	2	Снятие чар	Снимает указанную чару.
5	Обычное	2	Напасть	Указанный герой сбрасывает с руки до 3 заклинаний с созданиями.
6	Обычное	2	Туман	Нанесение физического урона на текущем ходу становится невозможным. Это заклинание может твориться в фазе защиты.
7	Обычное	2	Проклятие	Указанный герой сбрасывает с руки до 3 заклинаний с чарами и колдовством.
8	Обычное	3	Амнезия	Оба героя сбрасывают все карты.
9	Обычное	4	Голод	Указанное создание наносит себе урон, равный своей силе.
10	Редкое	1	Развоплощение	Возвращает указанное создание из игры в руку владельца.
11	Редкое	1	Обновление	Оба героя сбрасывают с руки все заклинания и набирают то же количество заклинаний с чарами и колдовством.
12	Редкое	1	Форсирование	Оба героя сбрасывают с руки все заклинания и набирают то же количество заклинаний с созданиями.
13	Редкое	1	Удар по разуму	Наносит каждому герою по 3 единицы урона за каждое заклинание сверх 5, находящееся в руке.
14	Редкое	2	Бешенство	Все создания противника получают свойство «Агрессивный» до следующей атаки.
15	Редкое	3	Свежий ветер	За X квантов эфира указанный герой набирает X заклинаний.
16	Редкое	4	Зеркало	Весь урон, полученный зачарованным героем до конца хода, перенаправляется его противнику.
17	Редкое	4	Снежная буря	Заставляет отдыхать все создания противника, кроме телохранителей.
18	Редкое	6	Опустошающий голод	Все создания наносят себе урон, равный своей силе.
19	Тайное	2	Великое развоплощение	Возвращает все создания из игры в руку своих владельцев.
20	Тайное	2	Баланс	Если противник имеет большее число эфирных каналов, герой получает 2 эфирных канала.
21	Тайное	4	Разрушение чар	Снимает все чары в игре.
22	Тайное	7	Проклятие голода	Все создания противника наносят себе урон, равный своей силе.

СОЗДАНИЯ КИНЕТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Сила/ здоровье	Свойства существ
1	Примитив	3	Авиак-разведчик	1/2	Летает.
2	Обычное	1	Стена воздуха	0/2	Телохранитель. Летает.
3	Обычное	3	Авиак-убийца	2/1	Летает. Увертливый.
4	Обычное	3	Авиак-стрелок	2/1	Летает. Взмах крыла.
5	Обычное	6	Старейшина авиак	2/2	Летает. Боевой дух авиак.
6	Обычное	6	Ламия-монахиня	4/8	Братство ламий.
7	Обычное	7	Стена силы	0/12	Телохранитель. Летает.
8	Обычное	7	Ламия-воительница	7/7	Кровожадный.
9	Обычное	8	Ламия-повелительница	8/7	Кровожадный. Первый удар. Призыв ламий.
10	Обычное	9	Ламия-колдунья	9/5	Магия ламий.
11	Редкое	1	Гибберлин	2/1	Неблокируемый. Лентяй.
12	Редкое	2	Стена бриза	0/6	Телохранитель. Летает.
13	Редкое	2	Гибберлин-подстрекатель	3/1	Неблокируемый. Лентяй.
14	Редкое	3	Шайка гибберлинов	4/1	Неблокируемый. Грабитель (1). Лентяй.
15	Редкое	4	Призрак-воин	3/1	Первый удар. Вампир. Агрессивный. Регенерация (2).
16	Редкое	5	Призрак-шаман	2/4	Вампир. Броня призраков. Зов призраков.
17	Редкое	5	Стена ветра	0/9	Телохранитель. Летает. Эфирная сила.
18	Редкое	6	Призрак-жрец	1/5	Вампир. Боевой дух призраков. Братство призраков.
19	Редкое	7	Призрак-колдун	3/2	Вампир. Злость призраков. Полет призраков.
20	Тайное	1	Речной нимб	0/1	Летает. Эфирный вор (2).
21	Тайное	3	Морской нимб	1/4	Летает. Эфирный вор (4).
22	Тайное	5	Болотный нимб	3/7	Летает. Эфирный вор (6).
23	Тайное	7	Элементаль воды	6/7	Неутомимый. Разбивает чары.
24	Тайное	7	Элементаль воздуха	3/6	Неутомимый. Непроницаемый.
25	Тайное	7	Элементаль земли	6/6	Неутомимый. Кровожадный.
26	Тайное	7	Элементаль огня	6/5	Первый удар. Неутомимый. Ожог.
27	Тайное	9	Красный дракон	9/8	Летает. Проклятие земли.
28	Тайное	9	Черный дракон	8/9	Летает. Смертельная усталость.
29	Тайное	9	Синий дракон	8/8	Летает. Проклятие неба.
30	Тайное	9	Зеленый дракон	7/8	Летает. Разрушение преград.



1



2



3



4



5

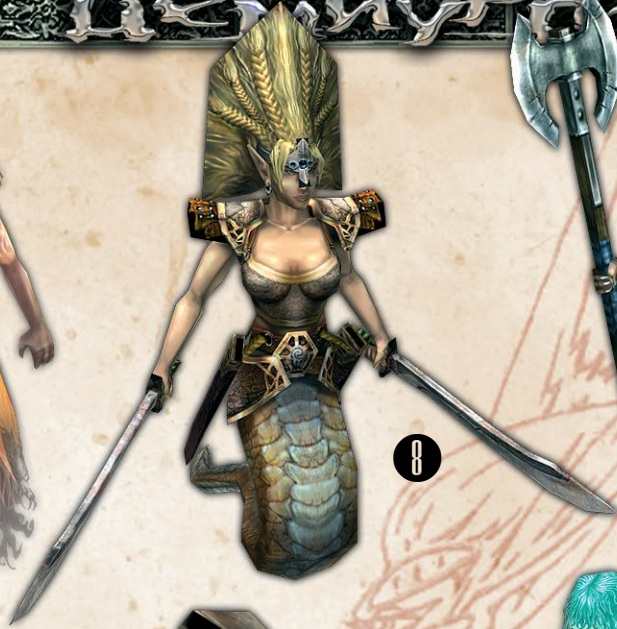


6

7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18







ВИТАЛЫ

ЧАРЫ ВИТАЛОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	2	Острые когти	Сила зачарованного создания увеличивается на 2.
2	Примитив	2	Густой лес	Создания с силой 1 не могут атаковать владельца этой чары.
3	Обычное	1	Самопожертвование	Множественное. За 1 квант эфира и жертву создания его сила и здоровье до конца хода добавляются к силе и здоровью указанного создания. Также указанное создание становится «Кровожадным» до конца хода.
4	Обычное	2	Темный лес	Создания с силой 2 и меньше не могут атаковать владельца этой чары.
5	Обычное	2	Оздоровление	Множественное. За 1 квант эфира добавляет 2 единицы здоровья.
6	Обычное	2	Эфирный урожай	Владелец этой чары получает 2 кванта эфира за каждое заклинание вызова создания.
7	Обычное	3	Растворение	Множественное. За 1 квант эфира и жертву создания герой получает X квантов эфира, где X — сумма силы и здоровья создания.
8	Обычное	3	Призрак василиска	Зачарованное создание получает свойство «Ядовитый».
9	Обычное	3	Вор	Зачарованное создание получает свойство «Грабитель (3)».
10	Обычное	3	Благословение Леса	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются на 2.
11	Редкое	1	Паутина душ	Здоровье владельца этой чары увеличивается на 2 за каждое создание, отправленное в могильник.
12	Редкое	4	Сила Леса	Сила всех дружественных созданий увеличивается на 2.
13	Редкое	4	Господство	Сила и здоровье всех дружественных созданий увеличиваются на 1.
14	Редкое	4	Стойкость Леса	Здоровье всех дружественных созданий увеличивается на 2.
15	Тайное	2	Древний лес	Создания с силой 3 и меньше не могут атаковать владельца этой чары.
16	Тайное	2	Спешка	Все дружественные создания получают свойство «первый удар» и становятся «Кровожадными».
17	Тайное	2	Колющий эфир	Любой герой получает 1 единицу урона за каждый использованный им квант эфира.
18	Тайное	3	Просвещение	Оба героя получают 1 дополнительное заклинание в начале каждого хода.
19	Тайное	3	Роковая болезнь	Все создания противника не могут использовать свойство «Регенерация» и не восстанавливают здоровье в конце хода.
20	Тайное	4	Живучесть	Все дружественные создания получают свойство «Регенерация (2)».
21	Тайное	4	Отравление	Зачарованный герой получает 2 единицы урона в конце каждого хода.

1



2



3



4



5



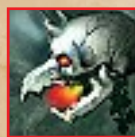
6



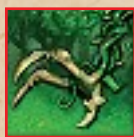
7



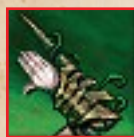
8



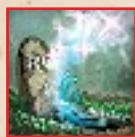
9



10



11



12



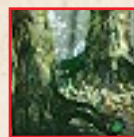
13



14



15



16



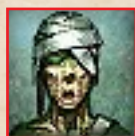
17



18



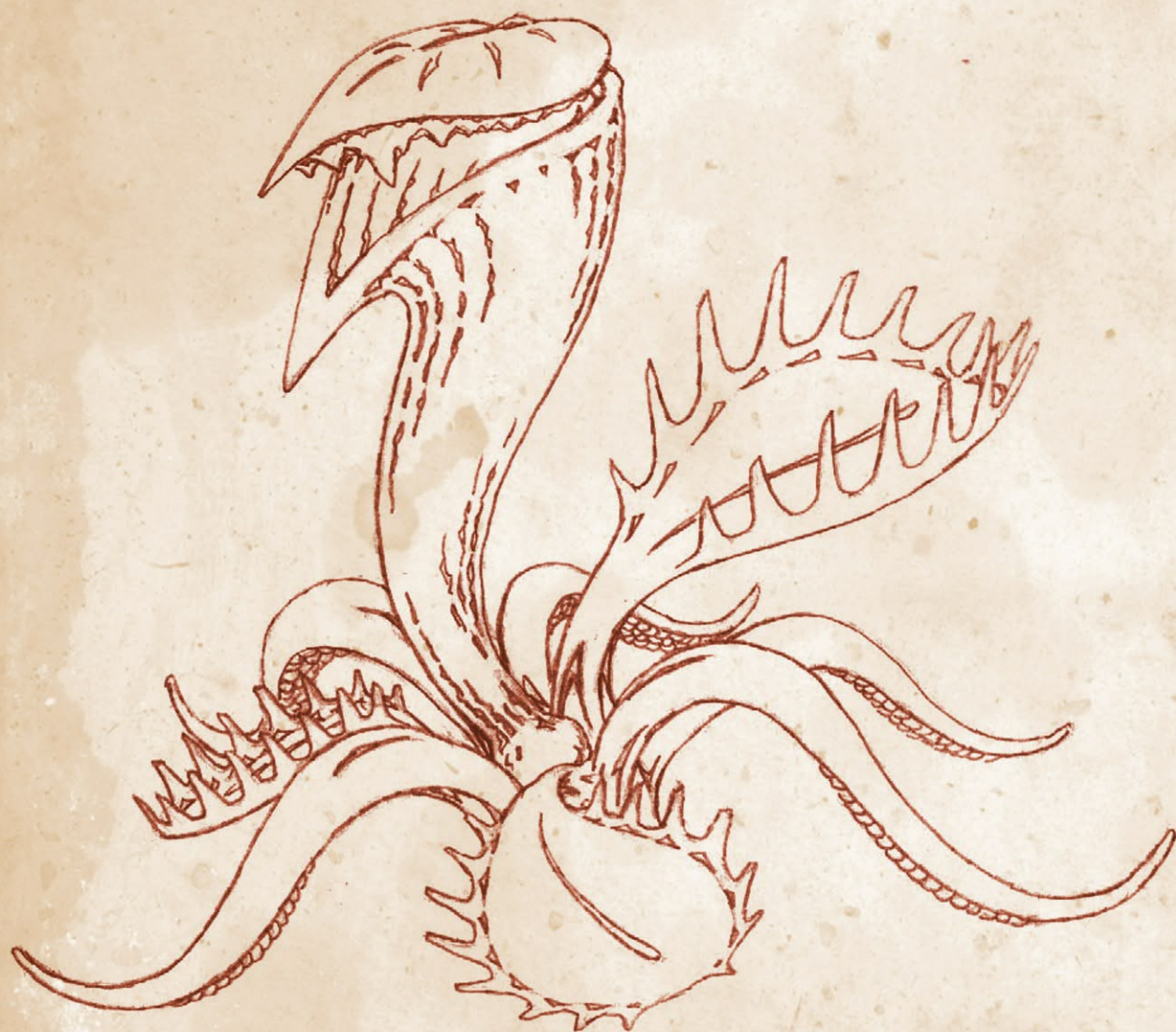
19



20



21



КОЛДОВСТВО ВИТАЛОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	1	Капля эфира	Дает 2 кванта эфира.
2	Обычное	1	Эфирная подпитка	За жертву создания дает 1 эфирный канал.
3	Обычное	1	Эфирный родник	Дает 3 кванта эфира.
4	Обычное	2	Причудливый обмен	За жертву дружественного создания уничтожает указанное создание. Здоровье его владельца увеличивается на X, где X — здоровье уничтоженного создания.
5	Обычное	2	Сила жертвоприношения	За жертву создания здоровье героя увеличивается на величину, равную здоровью этого создания. Герой противника получает урон, равный силе этого создания.
6	Обычное	3	Кольцо камней	Дает один эфирный канал.
7	Обычное	4	Симбиоз	Увеличивает здоровье героя на 2 единицы за каждое создание в игре.
8	Редкое	1	Лечение	За X квантов эфира прибавляет герою X единиц здоровья.
9	Редкое	2	Благословение	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются на 4 до конца хода.
10	Редкое	2	Эфирная торговля	За X единиц здоровья дает герою X квантов эфира.
11	Редкое	2	Очищающая жертва	За жертву создания снимает указанную чару.
12	Редкое	2	Слепящая пыль	Заставляет отдыхать все создания противника, за исключением тех, кто обладает свойством «Неутомимый».
13	Редкое	3	Разрушающий плющ	Уничтожает указанного телохранителя.
14	Редкое	3	Смерч	Уничтожает указанное летающее создание.
15	Редкое	4	Круг камней	Дает 2 эфирных канала.
16	Тайное	1	Эфирный фонтан	Дает 4 кванта эфира.
17	Тайное	4	Штурм	Сила и здоровье всех дружественных созданий увеличиваются на 2 до конца хода. Все дружественные создания становятся «Кровожадными» и «Агрессивными».
18	Тайное	5	Ураган	Уничтожает указанное создание, наносит сотворившему заклинание X единиц урона, где X — сила этого создания.
19	Тайное	6	Сад камней	Дает 3 эфирных канала.
20	Тайное	6	Ярость Природы	Уничтожает все создания в игре, наносит сотворившему заклинание X единиц урона, где X — число уничтоженных созданий.
21	Тайное	7	Очищение	Снимает все чары в игре.
22	Тайное	9	Исцеление	Восстанавливает здоровье героя до исходной величины.



15



16



17



18



19



20



21



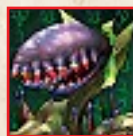
22



СОЗДАНИЯ ВИТАЛОВ

#	Класс	Эфир	Название	Сила/ здоровье	Свойства существ
1	Примитив	2	Плюющийся фингус	0/2	Не атакует. Жгучие споры.
2	Примитив	3	Клещ-воин	2/2	
3	Обычное	2	Молодой древень	1/1	Регенерация (1).
4	Обычное	2	Пчела-воин	1/1	Летает.
5	Обычное	3	Древень	2/2	Регенерация (1).
6	Обычное	4	Старый древень	3/3	Регенерация (1).
7	Обычное	4	Магический шершень	2/2	Летает. Первый удар. Ядовитый.
8	Обычное	6	Мистический шершень	3/3	Летает. Первый удар. Ядовитый.
9	Обычное	6	Вековой древень	4/4	Кровожадный. Регенерация (1).
10	Редкое	1	Рабочая пчела	0/1	Летает. Злость пчел. Жало пчелы.
11	Редкое	1	Травяная змея	1/1	Первый удар. Кровопийца.
12	Редкое	2	Рабочий клещ	0/2	Боевой дух клещей.
13	Редкое	2	Плотоядный фингус	0/6	Не атакует. Жалящие споры.
14	Редкое	3	Озерная змея	3/2	Первый удар. Отравляющий укус.
15	Редкое	3	Матка пчел	0/1	Не атакует. Летает. Быстрота пчел. Ярость пчел. Порождает пчелу.
16	Редкое	4	Хищный фингус	2/7	Не атакует. Смертельные споры.
17	Редкое	6	Фингус-патриарх	3/9	Не атакует. Боевой дух фингузов.
18	Редкое	6	Мантис	4/4	Вампир. Испуг.
19	Редкое	8	Мантис-летописец	5/5	Вампир. Страх.
20	Редкое	9	Мантис-патриарх	6/6	Вампир. Ужас.
21	Тайное	1	Древесная змея	1/1	Первый удар. Змеиный яд.
22	Тайное	2	Болотная змея	2/2	Первый удар. Змеиный яд.
23	Тайное	2	Королева клещей	0/1	Броня клещей.
24	Тайное	2	Королева пчел	0/1	Летает. Боевой дух пчел. Жало пчелы.
25	Тайное	4	Матка клещей	0/3	Не атакует. Прожорливость клещей. Порождает клеща.
26	Тайное	5	Злобоглаз	3/3	Летает. Разбивает чары. Мстительный глаз.
27	Тайное	7	Злобоглаз-воин	5/3	Летает. Первый удар. Коварный глаз.
28	Тайное	8	Матка злобоглазов	6/7	Летает. Яростный глаз.

1



2



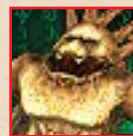
3



4



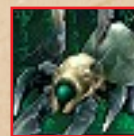
5

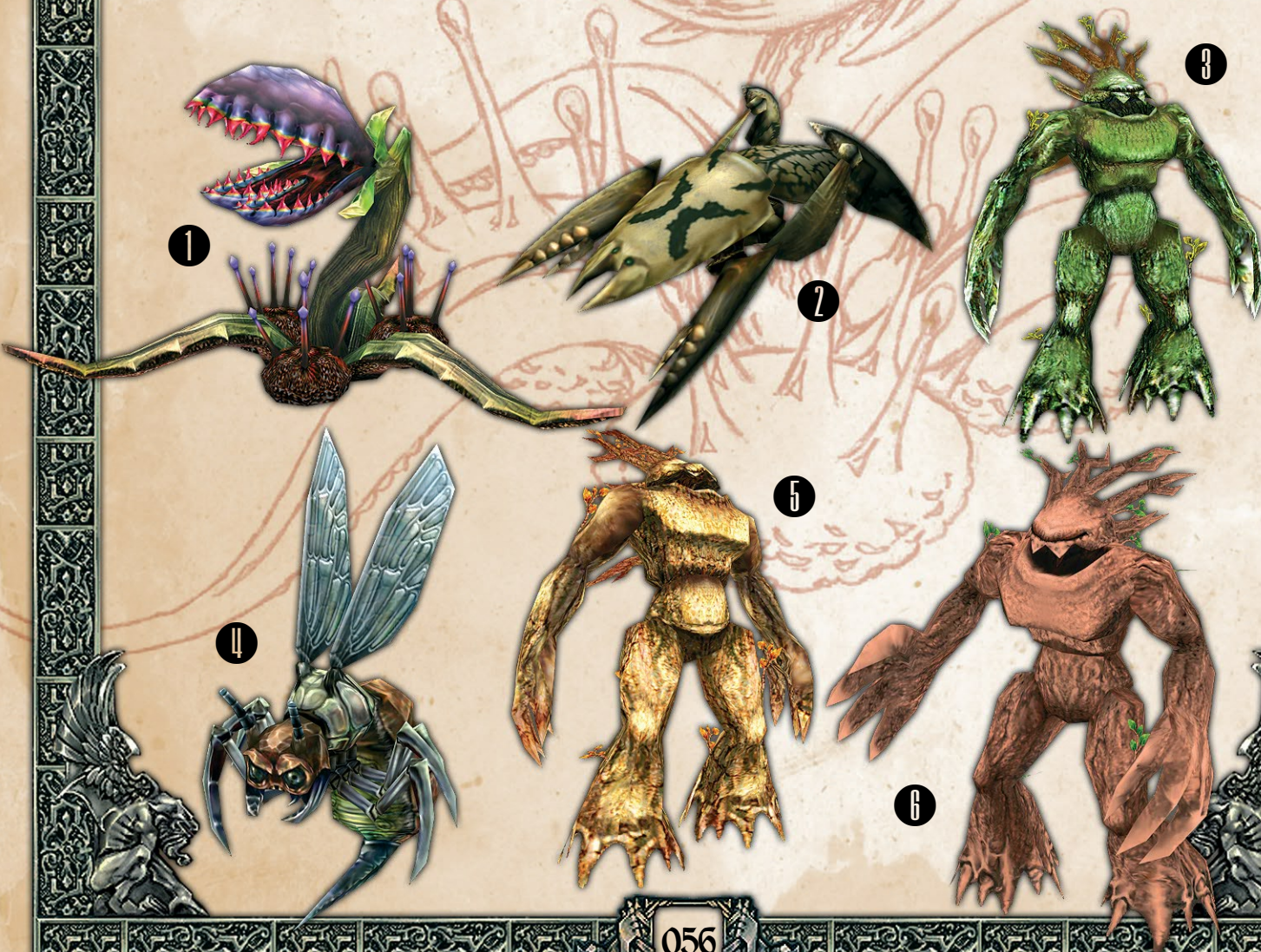


6

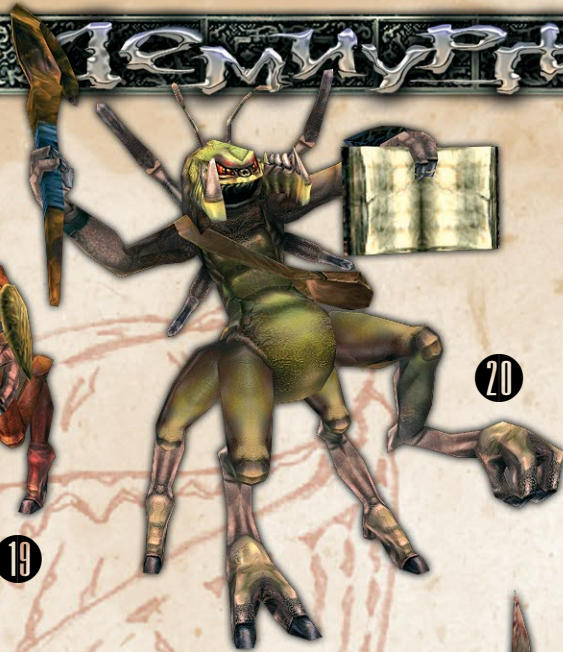


7







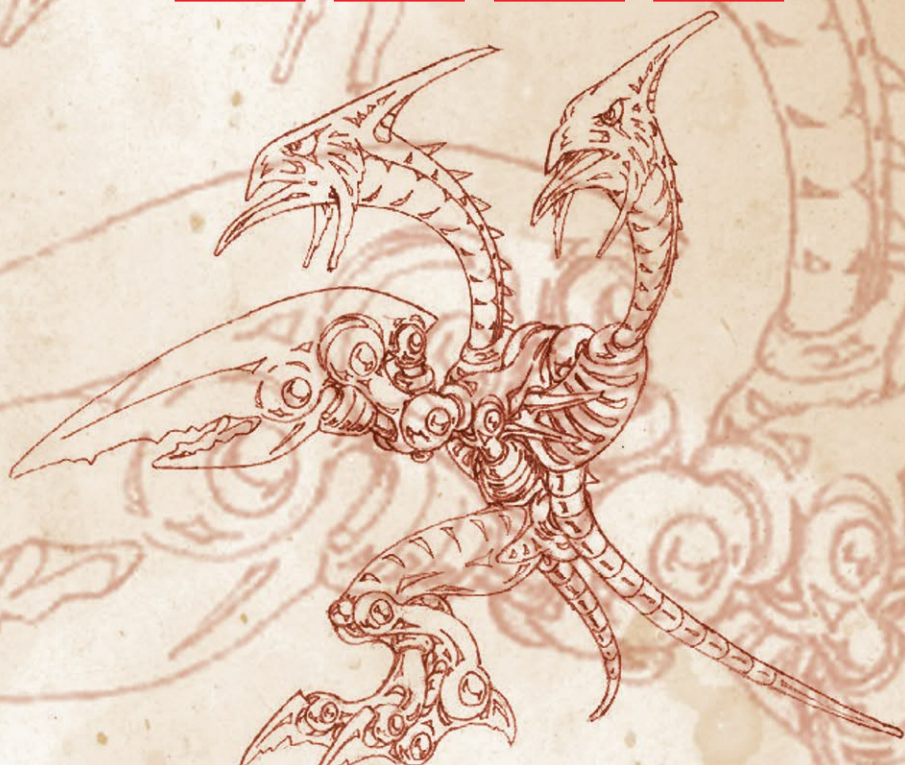


СИНТЕТЫ

КОЛДОВСТВО СИНТЕТОВ

#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	1	Бессилие	Заставляет отдыхать указанное создание. Зачарованное создание не способно подняться в начале хода своего владельца. Владелец может заплатить 3 кванта эфира, чтобы снять эту чару и поднять создание.
2	Примитив	2	Реанимация	Возвращает последнее создание из могильника владельца в руку владельца, наносит 1 единицу урона герою противника.
3	Обычное	1	Откачка эфира	Забирает у героя противника до 5 квантов эфира.
4	Обычное	1	Разрушение реальности	Удаляет весь эфир, оставшийся у указанного героя, и наносит ему урон, равный количеству удаленного эфира.
5	Обычное	1	Ремонт	Возвращает указанное создание из могильника владельца в руку владельца, наносит 1 единицу урона герою противника.
6	Обычное	2	Импульс данных	В руку героя приходят 2 заклинания.
7	Обычное	3	Телесный обмен	За жертву указанного дружественного создания возвращает указанное создание из могильника героя в игру.
8	Редкое	3	Искажение реальности	Уничтожает 1 эфирный канал у героя противника.
9	Редкое	3	Общая подзарядка	Поднимает всех дружественных созданий. Это заклинание может быть сотворено в фазе защиты.
10	Редкое	3	Волна данных	В руку героя приходят 3 заклинания.
11	Редкое	4	Очистка	Удаляет указанную чару.
12	Обычное	4	Помехи	Противник сбрасывает с руки 3 случайных заклинания.
13	Редкое	4	Клонирование	Создает копию указанного создания в игре. Копия переходит под управление владельца заклинания.
14	Редкое	5	Изгнание	Удаляет из игры указанное создание. Оно не способно использовать регенерацию, чтобы воспротивиться этому.
15	Тайное	2	Быстрая починка	Зачарованное создание возвращается из могильника в игру, его сила и здоровье уменьшаются на 1. Если снять чару, создание возвращается в могильник. Если уничтожить зачарованное создание, оно возвращается в руку владельца.
16	Тайное	2	Откачка жизни	За X квантов эфира отнимает X единиц здоровья у героя противника и увеличивает здоровье владельца заклинания.
17	Тайное	2	Альфа-удар	Действует только на дружественные создания. Создание получает свойства «Кровожадный» и «Первый удар», его сила увеличивается на X, где X — исходная сила создания. Здоровье зачарованного создания становится равным 1. В конце хода создание будет уничтожено; оно не способно использовать регенерацию, чтобы воспротивиться этому.
18	Тайное	5	Кража реальности	Герой отбирает у противника 1 эфирный канал.
19	Тайное	6	Стирание разума	Указанный герой сбрасывает с руки все заклинания.



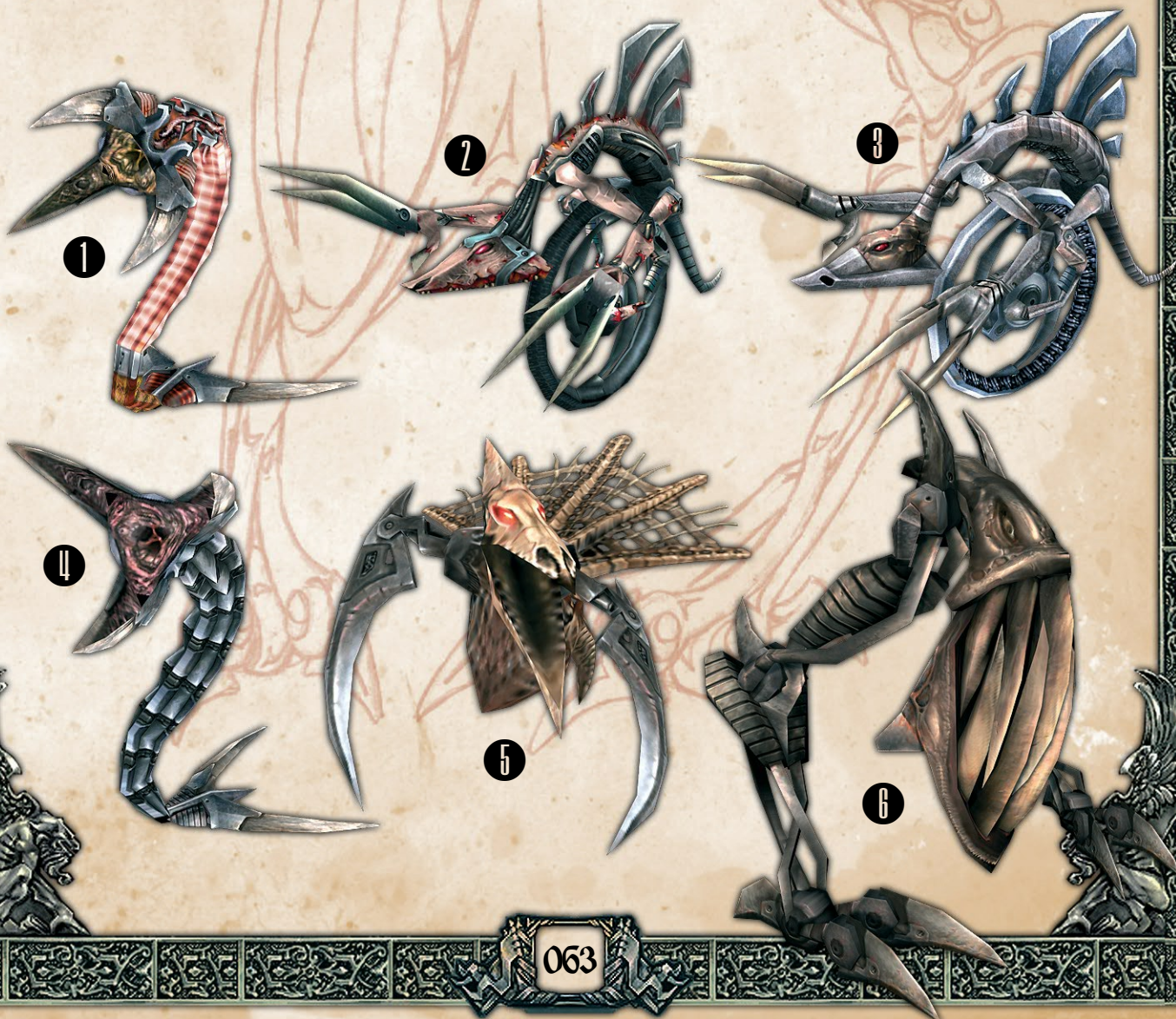


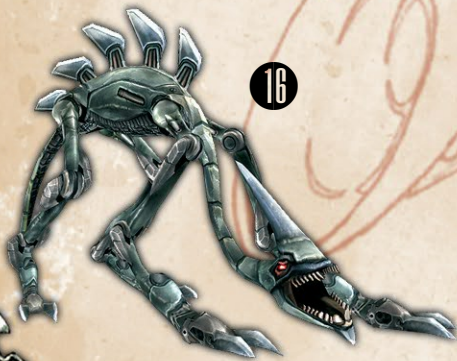
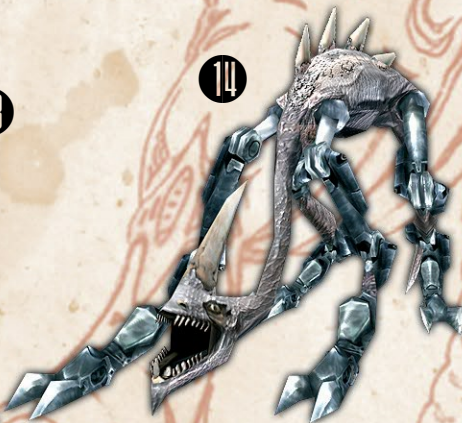
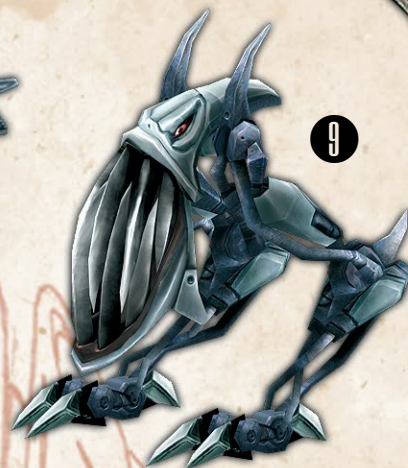
ЧАРЫ СИНТЕТОВ

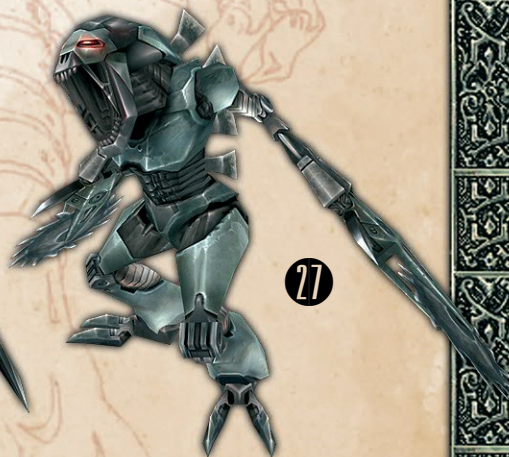
#	Класс	Эфир	Название	Описание
1	Примитив	2	Искаженное улучшение	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются на 2. В конце каждого следующего хода сила и здоровье этого создания уменьшаются на 1.
2	Примитив	3	Поломка	Сила зачарованного создания уменьшается на 2.
3	Обычное	2	Ослабляющий газ	Сила всех созданий уменьшается на 1.
4	Обычное	2	Парализация	Зачарованное создание не способно подняться. Его владелец должен заплатить 2 единицы здоровья и 2 кванта эфира, чтобы поднять зачарованное создание.
5	Обычное	3	Болевая связь	Всякий раз, когда зачарованному созданию наносится урон, равный урон получает его владелец.
6	Обычное	3	Истощение	Здоровье зачарованного создания уменьшается на 4 единицы (здоровье не может стать меньше 1).
7	Обычное	4	Веселящий газ	Здоровье всех созданий противника уменьшается на 2 единицы (здоровье не может стать меньше 1.)
8	Обычное	4	Лишение силы	Сила зачарованного создания уменьшается на 6 единиц.
9	Обычное	4	Подзарядка	Множественное. За 1 квант эфира поднимает указанное создание.
10	Редкое	1	Второе рождение	Множественное. За X квантов эфира возвращает указанное создание со стоимостью вызова X или меньше из могильника в игру.
11	Редкое	2	Самовосстановление	Зачарованное создание получает способность «Регенерация (1)».
12	Редкое	2	Маска ужаса	Зачарованное создание становится неблокируемым.
13	Редкое	2	Раздражение	Владелец зачарованного создания получает 1 единицу урона в конце каждого хода. Зачарованное создание не может использовать свои способности.
14	Редкое	3	Ремонтная мастерская	Множественное. За 1 квант эфира возвращает указанное создание из могильника в руку героя и наносит 1 единицу урона противнику.
15	Редкое	3	Перестановка	У зачарованного создания значения силы и здоровья меняются местами. Все чары, влияющие на силу, начинают действовать на здоровье этого создания, и наоборот.
16	Редкое	3	Подавляющий газ	Сила всех созданий уменьшается на 2 единицы.
17	Редкое	3	Удушающий газ	Все герои и создания получают 2 единицы урона в конце каждого хода.
18	Редкое	4	Безумие	Владелец зачарованного создания получает 2 единицы урона в конце каждого хода. Зачарованное создание не может использовать свои способности.
19	Тайное	1	Слабый токсин	Зачарованный герой получает 1 единицу урона в начале каждого хода.
20	Тайное	2	Перегрузка	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются на 5 единиц, в конце каждого следующего хода сила и здоровье этого создания уменьшаются на 2 единицы.
21	Тайное	2	Переадресация	Перенаправляет весь урон, получаемый героем, на зачарованное создание. Это создание не может использовать свойство «Регенерация».
22	Тайное	3	Возрождение	Множественное. За отдых, 2 кванта эфира и 2 единицы здоровья возвращает указанное создание из могильника владельца в игру.
23	Тайное	4	Притяжение данных	Владелец этой чары получает в руку 1 заклинание за каждую сотворенную чару или колдовство.
24	Тайное	5	Сильный токсин	Зачарованный герой получает 3 единицы урона в конце каждого хода.

СОЗДАНИЯ СИНТЕТОВ

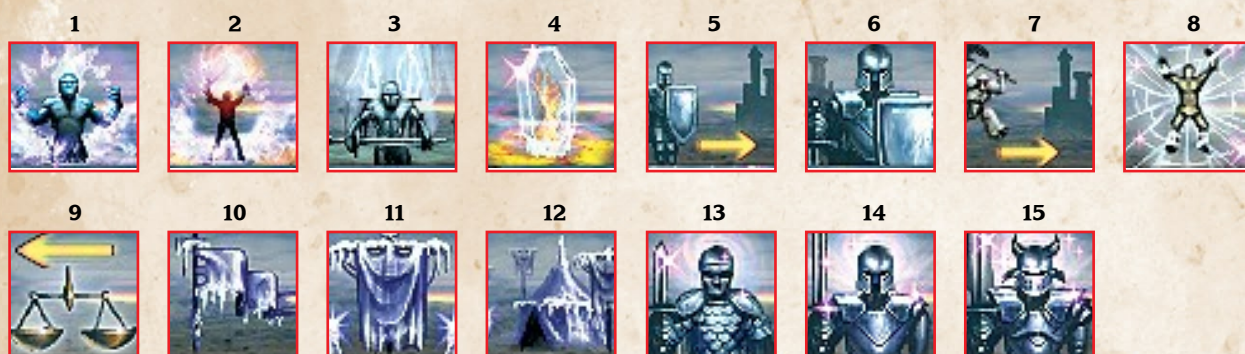
#	Класс	Эфир	Название	Сила/ здоровье	Свойства существ
1	Примитив	1	Механический червяк	1/1	Агрессивный. Готовность. Регенерация (3).
2	Обычное	1	Малый колесник	3/1	Фаталист.
3	Обычное	2	Большой колесник	4/2	Фаталист.
4	Обычное	3	Механический червь	3/2	Агрессивный. Регенерация (3).
5	Обычное	4	Птерос	2/4	Летает. Пронзительный взгляд.
6	Обычное	5	Бронзовый мехос	5/3	Токсичный.
7	Обычное	5	Червезавр	5/4	Агрессивный. Регенерация (3).
8	Обычное	6	Армированный птерос	3/6	Летает. Разбивает чары. Пронзительный взгляд.
9	Обычное	7	Железный мехос	6/4	Кровожадный. Токсичный.
10	Обычное	9	Стальной мехос	8/6	Кровожадный. Токсичный.
11	Редкое	1	Стена иллюзии	0/2	Телохранитель. Тени мертвых.
12	Редкое	3	Стена нереальности	0/6	Телохранитель. Внушение.
13	Редкое	4	Стена искажения	0/8	Телохранитель. Паралич.
14	Редкое	5	Бронзовый мехозавр	4/3	Кровожадный. Вампир. Паразит (1). Магический экран.
15	Редкое	7	Железный мехозавр	6/4	Кровожадный. Вампир. Паразит (2). Магический экран.
16	Редкое	9	Стальной мехозавр	8/6	Кровожадный. Вампир. Паразит (3). Магический экран.
17	Тайное	1	Бронзовое исчадие	1/2	Регенерация (1).
18	Тайное	1	Малый прыгун	1/2	Готовность. Восстающий из мертвых.
19	Тайное	2	Прыгун	2/3	Готовность. Восстающий из мертвых.
20	Тайное	3	Железное исчадие	3/4	Регенерация (1).
21	Тайное	4	Большой прыгун	3/4	Грабитель (1). Готовность. Восстающий из мертвых.
22	Тайное	4	Стена кинжалов	2/5	Телохранитель. Летает. Регенерация (1).
23	Тайное	4	Раскройщик	7/4	Разбивает чары. Ленция. Требуется жертва.
24	Тайное	5	Стальное исчадие	5/6	Регенерация (1). Эфирная защита.
25	Тайное	6	Пилильщик	9/6	Разбивает чары. Ленция. Требуется жертва.
26	Тайное	6	Серый некромант	6/6	Первый удар. Неутомимый. Регенерация (2). Серая некромантия.
27	Тайное	8	Потрошитель	11/8	Разбивает чары. Ленция. Требуется жертва.
28	Тайное	8	Стена лезвий	6/9	Телохранитель. Летает. Регенерация (1).
29	Тайное	8	Черный некромант	8/8	Первый удар. Неутомимый. Регенерация (2). Черная некромантия.
30	Тайное	9	Ходячий ужас	9/9	Кровожадный. Аура смерти.







ГЛОБАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ



ОБЩИЕ ДЛЯ ВСЕХ РАС

#	Класс	Описание
1	Снятие чар	Снимает локальные чары.
2	Разрушение чар	Снимает глобальное заклинание.
3	Воскрешение	Воскрешает последнего погибшего героя.
4	Ритуал льда и пламени	Дает 1 замерзшее пламя в ход.
5	Возвращение	Телепортирует героя к его Замку.
6	Защитник Замка	Герой становится эфирным защитником.
7	Нападающий на Замок	Герой становится эфирным нападающим на указанный Замок противника.
8	Видения	Показывает глобальные заклинания, творимые противниками.
9	Дистанционное использование	Использование Лавок на расстоянии.
10	Укрепление (раса)	Создать эфирный форт 1 уровня.
11	Форт (раса)	Создать эфирный форт 2 уровня.
12	Бастион (раса)	Создать эфирный форт 3 уровня.
13	Призвать рекрута	Призвать героя 1 уровня.
14	Призвать воина	Призвать героя 3 уровня.
15	Призвать ветерана	Призвать героя 5 уровня.



ХАОТЫ

#	Класс	Описание
1	Ритуал крови	Дает 5 кровавых рубинов в ход.
2	Удача	Дает герою дополнительные шансы на специализацию, не работает с навыком «Удача».
3	Гнев молний	Каждый бой любого героя Хаотов начинается с заклинания «Молния», направленного на противника.
4	Метеорит	Нанести 7 единицы урона вражескому Замку.
5	Цепная молния	Нанести 4 единицы урона всем вражеским Замкам.
6	Щит Хаоса	Замок Хаотов начинает поглощать 3 единицы урона с атаки.
7	Гнев мертвых	Если атакующий победил, он наносит дополнительно 1 единицу урона Замку за каждое создание в могильнике защитника.
8	Проклятье Замков	Герой наносит в 1,5 раза больше урона Замкам.
9	Ударный резонанс	Всем Замкам наносится столько же повреждений, сколько и зачарованному.
10	Часы Апокалипсиса	Каждый ход всем Замкам наносятся увеличивающиеся повреждения: 1 единица урона в первый ход, 2 во второй и т.д.

КИНЕТЫ

#	Класс	Описание
1	Ритуал звезды	Дает 5 звездных сапфиров в ход.
2	Медитация	Дает герою дополнительное заклинание в бою каждый второй ход, не работает с навыком «Медитация».
3	Гипнотизм	Каждый бой любого героя Кинетов начинается с заклинания «Враждебное окружение», направленного на противника.
4	Ледяной щит	Замок поглощает 5 единицы урона с каждой атаки.
5	Ледяные преграды	Все дружественные Замки поглощают 3 единицы урона.
6	Свежий бриз	Скорость восстановления Замка увеличивается в 1,5 раза.
7	Награда за скорость	Если атакующий победил, он наносит дополнительно 10-Х урона Замку, где Х — ход, в котором бой был проигран противником.
8	Рунная расплата	Если атакующий проиграл защитнику, зачарованному этим заклинанием, атакующий теряет по 5 рун с каждой страницы Книги Заклинаний.
9	Удар по заклинанию	Попытка развеять заклинание, творимое владельцем Замка; стоимость равна количеству эфира, затраченному на заклинание в текущий момент.
10	Утечка эфира	Стоимость всех заклинаний, творимых в зачарованном Замке, увеличивается на 1/2 от количества дополнительного эфира, затраченного при сотворении данного заклинания.





ВИТАЛЫ

#	Класс	Описание
1	Ритуал змеи	Дает 5 ядовитых изумрудов в ход.
2	Регенерация	Позволяет герою регенерировать 1 единицу здоровья в ход, не работает с навыком «Регенерация».
3	Подарки леса	Каждый бой любого героя Виталов начинается с вызова древесной змеи.
4	Кислотные пары	Наносит 4 единицы урона указанному Замку.
5	Дуновение леса	Восстанавливает энергию Замка на 8 единиц.
6	Дар природы	Восстанавливает энергию всех дружественных Замков на 4 единицы.
7	Благословение леса	Если атакующий победил, за каждые оставшиеся у него 10 единиц здоровья он наносит дополнительно 1 единицу урона замку.
8	Зачарованные травы	Если атакующий победил, он забирает у защищавшегося X корней мандрагоры и черного лотоса, где X — десятикратный урон, нанесенный Замку.
9	Гниль	Зачарованный Замок не регенерирует.
10	Эфирное спокойствие	Запрещает все эфирные бои.





СИНТЕТЫ

#	Класс	Описание
1	Ритуал дыма	Дает 5 дымчатых алмазов в ход.
2	Сглаз	Существенно уменьшает шансы противника на срабатывание специализации, не работает с навыком «Сглаз».
3	Искажение каналов	Каждый бой любого героя Синтетов начинается с заклинания «Искажение реальности», направленного на противника.
4	Восстановление	Восстанавливает 4 единицы энергии Замка.
5	Автоматический ремонт	Удваивает скорость восстановления Замка.
6	Полное восстановление	Увеличивает скорость восстановления всех дружественных Замков в 1,5 раза.
7	Биоугроза	Если атакующий победил, он наносит дополнительно 1 единицу урона Замку за каждое создание защитника в игре на момент победы.
8	Возмездие	Если атакующий проиграл защитнику, зачарованному этим заклинанием, атакующий гибнет.
9	Эрозия	Зачарованный Замок получает от атак в 1,5 раза больше повреждений.
10	Окончательный разряд	Дополнительная плата X энергии своего Замка — нанести X урона указанному Замку.





СВОЙСТВА СУЩЕСТВ



Агрессивный	Всегда атакует.
Аура смерти	При входе в игру и выходе из игры создание с данным свойством наносит 6 единиц урона всем созданиям, находящимся в игре.
Боевой дух авиаков	Все авиаки получают +1 к силе и здоровью.
Боевой дух клешей	Все клещи получают +1 к силе и здоровью.
Боевой дух орков	Все орки получают +1 к силе и здоровью и становятся «Агрессивными».
Боевой дух призраков	Все призраки-воины получают +1 к силе и здоровью.
Боевой дух пчел	Все пчелы получают +1 к силе и здоровью.
Боевой дух фингусов	Все фингусы получают +1 к силе и здоровью.
Братство крыс	За принудительный отдых и 2 кванта эфира возвращает из могильника в руку владельца указанную крысу.
Братство ламий	За принудительный отдых возвращает из могильника в руку владельца указанную ламию.
Братство призраков	За принудительный отдых и 2 кванта эфира возвращает указанного призрака-воина из могильника владельца в игру.
Броня	Все телохранители владельца этого создания получают +1 к здоровью.
Броня клешей	Все клещи получают +2 к здоровью.
Броня призраков	Все призраки-воины получают +1 к здоровью.
Быстрота пчел	Все пчелы получают свойство «Первый удар».
Вампир	Урон, нанесенный созданием с данным свойством герою противника, на ту же величину увеличивает здоровье владельца этого создания.
Взмах крыла	За принудительный отдых наносит 1 единицу урона указанному атакующему созданию.
Вкус крови	За принудительный отдых и 3 кванта эфира забирает X единиц здоровья у противника и добавляет их своему владельцу, где X — количество летучих мышей у владельца.
Внушение	За 3 кванта эфира создание с данным свойством получает +2 к силе до конца хода.
Восстающий из мертвых	Если в конце хода в могильнике над созданием с данным свойством находятся 3 или более созданий, создание вернется в игру.
Выносливость орков	Все орки становятся неутомимыми.
Готовность	Создание может атаковать и использовать свои способности сразу же после вызова.
Грабитель (1) (2) (3)	Если создание с данным свойством нанесет урон герою, герой должен сбросить с руки, соответственно, 1, 2 или 3 случайных заклинания.
Жало пчелы	Пчела гибнет после нанесения любого урона герою противника.
Жалящие споры	За принесение в жертву данного создания наносит X единиц урона указанному созданию или герою, где X — сила данного создания.
Жгучие споры	За принесение себя в жертву наносит 1 единицу урона указанному созданию или герою.

СВОЙСТВА СУЩЕСТВ

Живая катапульта	За принудительный отдых наносит 3 единицы урона указанному созданию или герою.
Злость кобольдов	Все кобольды получают +1 к силе.
Злость призраков	Все призраки-воины получают +2 к силе.
Злость пчел	Все пчелы получают +1 к силе.
Змеиный яд	На героя, укушенного этим созданием, накладывается чара «Змеиный яд», которая наносит герою 1 единицу урона в конце каждого хода.
Зов кобольдов	За принудительный отдых поднимает всех кобольдов, кроме старейшин кобольдов.
Зов призраков	За отдых поднимает всех призраков-воинов.
Искра	За принудительный отдых наносит 1 единицу урона указанному созданию или герою.
Испуг	За принудительный отдых заставляет отдыхать указанное создание.
Коварный глаз	За принудительный отдых уничтожает указанное создание (кроме телохранителей) со здоровьем, меньшим или равным количеству злобоглазов у своего владельца.
Кровожадный	Если создание при атаке уничтожило всех блокировавших, оно наносит противнику урон оставшейся силой.
Кровопийца	После нанесения данным созданием любого урона герою противника оно получает +1 к силе и здоровью.
Лентяй	Отдыхающее создание не встает в начале хода своего владельца.
Летает	Создание может быть заблокировано только созданиями со свойством «Летает».
Магический экран	Создание не подвержено действию заклинаний и способностей других созданий.
Магия ламий	За принудительный отдых в руку владельца создания приходит 1 заклинание.
Мстительный глаз	За принудительный отдых уничтожает указанное создание с силой, меньшей или равной количеству злобоглазов у своего владельца.
Не атакует	Создание не может атаковать.
Неблокируемый	Создание не может быть заблокировано.
Ненасытный трупоед	За принудительный отдых и плату X квантов эфира удаляет X созданий из указанного могильника.
Неутомимый	Не требует отдыха после атаки.
Огненный вихрь	После боя уничтожает любое летающее создание, которое было заблокировано этим созданием.
Ожог	Создание, получившее урон от данного создания, не может использовать регенерацию до конца хода.
Орковский обряд	За принудительный отдых дает 1 квант эфира.
Отравляющий укус	Сила и здоровье создания противника, получившего урон от данного создания, уменьшаются на 1.
Паразит (1) (2) (3)	В конце хода владельцу создания с данным свойством наносится, соответственно, 1, 2 или 3 единицы урона.
Паралич	Если принести в жертву создание с данным свойством, до конца хода будет невозможно причинение физического урона.
Первый удар	Всегда бьет первым, даже в фазе защиты.

СВОЙСТВА СУЩЕСТВ

Полет призраков	За отдых все призраки-воины становятся летающими до конца хода.
Порождает клеша	За принудительный отдых и 4 кванта эфира порождает клеша-воина.
Порождает пчелу	За принудительный отдых и 2 кванта эфира порождает пчелу-воина.
Призыв ламий	Стоимость вызова любой ламии уменьшается на 2 (итоговое значение не может быть меньше 1 кванта эфира).
Прожорливость клешей	Все клеша становятся «Неутомимыми».
Проклятие земли	За принудительный отдых наносит 3 единицы урона всем вражеским нелетающим созданиям.
Проклятие неба	За принудительный отдых наносит 3 единицы урона всем вражеским летающим созданиям.
Пронзительный взгляд	За принудительный отдых и X квантов эфира это создание снимает чары со стоимостью сотворения, меньшей или равной X эфира.
Разбивает чары	Если создание с данным свойством во время боя нанесло урон другому созданию или герою, то с поврежденного создания или героя снимаются все чары.
Разрушение преград	За принудительный отдых уничтожает указанного телохранителя, он не может использовать регенерацию.
Регенерация (1) (2) (3)	Если создание уничтожено, оно может быть восстановлено с полным здоровьем за, соответственно, 1, 2 или 3 кванта эфира.
Серая некромантия	За принудительный отдых возвращает в игру из указанного могильника создание со стоимостью вызова 3 кванта эфира или меньше.
Смертельная усталость	За принудительный отдых уничтожает указанное отдыхающее создание, оно не может воспользоваться регенерацией.
Смертельные споры	За принудительный отдых наносит 1 единицу урона указанному герою или созданию.
Стражник-кобольд	Может атаковать, только если атакует любой дружественный кобольд.
Стражник-орк	Может атаковать, только если атакует любой дружественный орк.
Страх	За принудительный отдых заставляет отдыхать всех телохранителей противника.
Тени мертвых	За 1 квант эфира сила создания с данным свойством становится равной 0, а здоровье — равным $1+X$, где X — количество созданий в могильнике его владельца.
Токсичный	Если создание с данным свойством во время боя нанесло урон другому созданию, кроме телохранителя, последнее будет уничтожено в конце боя.
Требуется жертву	Чтобы поднять это создание, требуется принести в жертву другое дружественное создание.
Трупоед	За принудительный отдых и плату 1 кванта эфира удаляет создание из указанного могильника.
Увертливый	Создание может быть заблокировано только телохранителями.
Ужас	За принудительный отдых заставляет отдыхать все создания противника, принадлежащие к расе выбранного создания.

СВОЙСТВА СУЩЕСТВ

Фаталист	Если это создание не получило урона в течение хода, оно будет уничтожено.
Черная некромантия	За принудительный отдых возвращает в игру из указанного могильника создание со стоимостью вызова 5 квантов эфира или меньше.
Эфирный вор (2) (4) (6)	За принудительный отдых отбирает у противника, соответственно, 2, 4 или 6 квантов эфира.
Эфирная сила	За X квантов эфира сила создания с данным свойством увеличивается на X до конца хода.
Эфирный жар	За X квантов эфира создание получает +X единицы здоровья до конца хода.
Ядовитый	Если создание с данным свойством во время боя нанесло урон другому созданию, последнее будет уничтожено в конце боя.
Яростный глаз	Все злобогазы не блокируются телохранителями.
Ярость пчел	Когда матка пчел погибает, все пчелы становятся «Агрессивными» до конца следующей атаки их владельца.

ПРИНЦИПЫ СОСТАВЛЕНИЯ МАГИЧЕСКИХ КНИГ



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА



Нет смысла описывать все возможные варианты заполнения магической книги заклинаниями. К тому же, это невозможно технически — получившееся число будет слишком велико. Вместо этого давайте вместе попробуем понять таинство составления связок заклинаний, которые приведут нас к победе.

Начнем с нескольких основополагающих правил.

Первое правило: нет непобедимых противников. Каким бы сильным и могущественным не казался поначалу ваш враг, вы всегда можете подобрать заклинания, умело используя его слабости. Враг вызывает очень много существ с небольшой силой? Заблокируйте их заклинаниями «Темный лес» или «Древний лес». У врага слишком сильные существа? Используйте чару «Живучесть», которая наделит всех ваших существ способностью «Регенерация 2». Не можете

уничтожить мощную стену? Применяйте колдовство «Разлом», позволяющее уничтожить любое выбранное существо. В любом случае, на силу всегда найдется другая сила. Главное — найти уязвимое место противника.

Второе правило: не держите в книге неиспользуемые вами заклинания. В книге всего пятнадцать заклинаний, у вас на руке и того меньше — пять, поэто-

му подбирайте листы очень тщательно. Выбирая заклинание, не руководствуйтесь принципом «авось да пригодится», а четко следуйте заранее выбранной стратегии. В книге не должно быть заклинаний, которыми вы не пользуетесь,

так как хранить их до «удобного случая» чревато регулярными поражениями.

И последнее, **третье правило**: подбирайте заклинания вдумчиво. Составляйте магическую колоду, принимая во внимание особеннос-

ти противника (или противников), специализацию, умения и характеристики героя. Разрабатывайте стратегию боя и реализуйте ее с помощью тех заклинаний, которые обеспечат максимальный эффект.



БАЗОВЫЕ НАБОРЫ ЗАКЛИНАНИЙ



Чтобы лучше ориентироваться в водовороте заклинаний, давайте познакомимся с базовыми магическими книгами каждой из четырех рас. Все они содержат наборы примитивов — самых простых заклинаний, которые для использования не требуют рун. Однако даже с помощью примитивов можно расправиться со многими противниками (особенно если их уровень невысок). Кроме того, когда в книге закончатся все заклинания, вновь придет черед примитивов (например, если у вас была редкая чара «Защита», вместо нее вы получите примитив «Боевой дух»; вместо тайного существа «Циклоп» — примитив «Вонючая крыса» и так далее).

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА ХАОТОВ

- * 4 заклинания «Вонючая крыса»
- * 4 заклинания «Боевой дух»
- * 4 заклинания «Электрошок»
- * 3 заклинания «Огненная волна»

«Вонючая крыса» (1 квант эфира) вызывает существо 1/1, чрезвычайно слабое и без каких-либо способностей. «Боевой дух» (2 кванта эфира) — чара, увеличивающая силу и здоровье выбранного существа на 1. «Электрошок» (1 квант эфира) — колдовство, наносящее 1 единицу урона выбранному существу или герою. «Огненная волна» (3 кванта эфира) — колдовство, нанося-

щее 1 единицу урона всем существам противника.

Сильные стороны: с помощью почти дарового заклинания «Электрошок» вы можете нанести удар по здоровью противника или уничтожить (ранить) существо, до которого сложно добраться. Также полезна и «Огненная волна», которая позволит вам вывести из строя или, по крайней мере, ослабить всех существ противника.

Слабые стороны: «Вонючая крыса» — совсем слабое существо, которое практически не представляет опасности для врага. Чтобы немного исправить ситуацию, вы можете воспользоваться чарой «Боевой дух», однако и она не является панацеей.

Тактика: применения этой колоды основывается на грубой силе. С помощью «Электрошока» уже с первых же ходов сражения вы можете уничтожать слабых существ противника, а также уменьшать здоровье вражеского героя. Как можно быстрее вызывайте крыс и сразу же накладывайте на них чару «Боевой дух», чтобы немного увеличить их силу. Колдовство «Огненная волна» отлично работает против слабых существ — те, у кого здоровье равно 1 единице, попросту умирают, а те, у кого оно равно 2 единицам, переходят в следующую фазу со здоровьем 1 (их мож-

но добить «Электрошоком»). К сожалению, вы не можете увеличить количество эфира, поэтому наиболее эффективные магические связки становятся доступны лишь к 4-5 ходу сражения.

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА КИНЕТОВ

- * 4 заклинания «Авиак-разведчик»
- * 2 заклинания «Усиление атаки»
- * 3 заклинания «Ледяной щит»
- * 3 заклинания «Нерешительность»
- * 3 заклинания «Малое развоплощение»

Заклинание «Авиак-разведчик» (3 кванта эфира) вызывает летающее существо 1/2. Чара «Ледяной щит» (1 квант эфира) увеличивает здоровье создания на 1 единицу. Чара «Усиление атаки» (2 кванта эфира) увеличивает силу создания на 1 единицу. Чара «Нерешительность» заставляет героев платить 1 квант эфира за каждое назначенное атакующим создание. Колдовство «Малое развоплощение» (1 квант эфира) возвращает указанное создание стоимостью 3 или менее квантов эфира в руку владельца (вместе с руной).

Сильные стороны: Очень недорогое колдовство «Малое развоплощение» может стать для противника (даже достаточно сильного!) настоящей головной болью. С помощью этого заклин-

нения вы можете выиграть время, пока не откроется достаточное количество эфирных каналов. Другое каверзное заклинание — «Нерешительность». Две-три этих чары — и вражеский герой еще не скоро сможет отправить своих существ в атаку. Правда, это в той же степени касается и вас.

Слабые стороны: «Авиак-разведчик» был бы куда более полезен, если бы требовал для вызова меньшее количество квантов эфира. Вам не удастся получить его в первые несколько ходов сражения. Кроме того, «Авиак-разведчик» не слишком силен, а «Усиление атаки» стоит 2 кванта эфира (сравните с «Ледяным щитом», который обойдется в 1 квант эфира).

Тактика: чтобы перейти в решительное наступление, вам нужно выиграть время. Для этого лишите существ противника возможности атаковать. Первым делом два-три раза примените заклинание «Нерешительность». Если это не остановит вражеских созданий, активно используйте «Малое развоплощение». После четвертого-пятого хода вы сможете вызвать «Авиаков-разведчиков». Поскольку атаковать будут только один-два Авиака (ограничение накладывает чара «Нерешительность»), применяйте заклинание «Усиление атаки» только на них. А на других Авиаков, которые будут блокировать вражеских существ, наложите чару «Ледяной щит». В большинстве случаев противник не сможет блокировать атаки летающих «Авиаков-разведчиков».

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА ВИТАЛОВ

- * 4 заклинания «Плюющийся фингус»
- * 3 заклинания «Клещ-воин»
- * 2 заклинания «Густой лес»
- * 3 заклинания «Острые когти»
- * 3 заклинания «Капля эфира»

Заклинание «Плюющийся фингус» (2 кванта эфира) вызывает существо 0/2, которое не может атаковать, но зато при принесении в жертву наносит 1 единицу урона выбранному существу или герою. Заклинание «Клещ-воин» (3 кванта эфира) вызывает существо 2/2. Чара «Густой лес» (2 кванта эфира) запрещает существам противника с силой 1 идти в атаку. Чара «Острые когти» (2 кванта эфира) увеличивает силу выбранного существа на 2 единицы. Колдовство «Капля эфира» (1 квант эфира) дает 2 кванта эфира, т.е. увеличивает имеющееся количество эфира на 1 квант.

Сильные стороны: колдовство «Капля эфира» позволяет вам получить фору уже на первых ходах сражения, так как каждое такое заклинание на 1 единицу увеличивает имеющийся запас эфира. Например, применив три «Капли эфира» на первом же ходу, вы сможете вызвать «Плюющегося фингуса» и применить чару «Густой лес» или вместо «Густого леса» вызвать еще одного «Плюющегося фингуса». В любом случае, вы наверняка получите тактическое превосходство над противником. «Клещ-воин» становится очень эффективным после наложения чары «Острые когти», так как он превращается в существо 4/2.

Слабые стороны: ярко выраженных слабых сторон у этого базового набора заклинаний нет. Отсутствие у «Плюющегося фингуса» возможности атаковать с лихвой компенсируется его способностью наносить 1 единицу урона выбранному существу или герою противника при принесении в жертву. Следует отметить разве что низкую эффективность заклинания «Густой лес», которое может удерживать только самых слабых существ, а также отсутствие заклинаний, увеличивающих здоровье существ.

Тактика: постарайтесь добиться преимущества над противником за счет быстрого старта. В этом вам поможет заклинание «Капля эфира». Однако не спешите применять его без оглядки — эфир не является накапливаемым ресурсом, и все неиспользованные в течение хода остатки пропадут. Если ваш противник вызывает много существ с силой 1, воспользуйтесь заклинанием «Густой лес», в противном случае лучше потратьте 2 кванта эфира на вызов «Плюющегося фингуса». Обратите внимание и на такой тонкий момент: если вас атакует существо с параметрами 2/1 (или даже с большей силой), нет смысла блокировать его «Плюющимся фингусом», а лучше принести последнего в жертву и уничтожить атакующее существо. Не забывайте и про «Клещей-воинов», которые стоят 3 кванта эфира и обладают характеристиками 2/2. Дополнительное усиление заклинанием «Острые когти» делает их очень опасными противниками.

МАГИЧЕСКАЯ КНИГА СИНТЕТОВ

- * 5 заклинаний «Механический червяк»
- * 4 заклинания «Искаженное улучшение»
- * 4 заклинания «Реанимация»
- * 3 заклинания «Бессилие»

Заклинание «Механический червяк» (1 квант эфира) вызывает существо 1/1, которое всегда идет в бой (способность «Агрессивный»), может нападать сразу после вызова (способность «Готовность») и за 3 кванта эфира возрождается после смерти (способность «Регенерация 3»). Чара «Искаженное улучшение» (2 кванта эфира) увеличивает силу и здоровье существа на 2 единицы, однако каждый следующий ход оба этих параметра уменьшаются на 1 единицу. Колдовство «Реанимация» (2 кванта эфира) возвращает пос-

леднее существо из могильника в руку владельца и наносит 1 единицу повреждений вражескому герою. Колдовство «Бессилие» (1 квант эфира) вынуждает существо отдыхать (оно не может подняться в начале хода), пока владелец существа не заплатит 3 кванта эфира за нейтрализацию этого заклинания.

Сильные стороны: одним из наиболее опасных заклинаний Синтетов является «Бессилие». При стоимости всего 1 квант эфира оно может эффективно нейтрализовывать существ противника. «Механический червяк» со способностями «Готовность»

и «Регенерация 3», а также с низкой стоимостью, является быстрой и эффективной атакующей силой. Хорошим подспорьем можно назвать колдовство «Реанимация», так как помимо нанесения 1 единицы урона вражескому герою, оно пополняет запас существ в руке.

Слабые стороны: единственное существо Синтетов обладает небольшими недостатками. Во-первых, оно всегда рвется в бой («агрессивный») и, следовательно, не может быть использовано для блокирования. Во-вторых, стоимость его регенерации достаточно высока — за три кванта эфира можно, например,

три раза использовать заклинание «Бессилие».

Тактика: Для быстрого старта лучше всего использовать сравнительно дешевое заклинание «Искаженное улучшение», чтобы на втором ходу получить усиленного червяка 3/3. Учтите, что через несколько ходов вы потеряете это существо, однако это не суть важно, так как данная книга ориентирована на быструю победу. Для нейтрализации вражеских существ активно используйте чару «Бессилие» — это очень эффективное заклинание в базовой магической книге. Для прямого нападения на героя применяйте колдовство «Реанимация».



АРХЕТИПЫ МАГИЧЕСКИХ КНИГ



Давайте рассмотрим несколько наиболее распространенных типов магических книг.

БЫСТРЫЕ КНИГИ

Быстрые книги ориентированы на максимально быструю победу над противником (отсюда и название). Их задача — как можно скорее вывести максимум существ или нанести ряд ударов. Соответственно, в таких книгах много дешевых заклинаний (стоимостью 1 или 2 кванта эфира), а также специальных заклинаний, позволяющих получить дополнительные кванты эфира. Последнее не обязательно, но желательно. Колоды, бесспорно, очень эффективны, однако обладают одним существенным недостатком: как правило, если первая атака по каким-либо причинам захлебнулась, владелец быстрой книги теряет инициативу и попадает под контроль противника. Особенно ярко это проявляется в тех слу-

чаях, когда враг располагает медленной книгой.

МЕДЛЕННЫЕ КНИГИ

Медленные книги содержат мощные заклинания (как правило, дорогие), которые можно вызвать, лишь располагая достаточным количеством эфира. Следовательно, такие книги способны полностью раскрыться только через некоторое время после начала сражения, когда увеличится число эфирных каналов. Чтобы сдерживать противника на ранних этапах боя, в медленную книгу должны входить и дешевые заклинания. Классическим примером медленной книги является базовая книга Кинетов: сильные существа, мощные заклинания и дешевая чара «Нерешительность», мешающая созданиям противника ринуться в атаку.

КНИГИ БЕЗ СУЩЕСТВ

Бывают книги, которые не содержат ни одного существа. Поначалу кажется, что они не могут быть опасными, однако это не так. Вдумчиво подобранная книга, где будут одни лишь чары и колдовство, может стать серьезной угрозой для любой «обычной» книги. В «Демидургах» существует множество заклинаний, которые нейтрализуют даже очень сильных существ, а также наносят сильный вред здоровью противника. А следовательно, книга без существ вполне жизнеспособна и, более того, очень эффективна. Вы не тратите эфир на вызов созданий, а пускаете его непосредственно на применение хитрой магии. Обратите внимание, что книга без существ обычно всегда медленная, поскольку в игре очень мало заклинаний (и связок заклинаний), которые могут нанести вражескому герою существенные повреждения при низкой стоимости.



СОСТАВЛЕНИЕ КОЛОД

В игре существует специальный режим «Дуэль», где вы можете собрать любую колоду и опробовать ее на выбранном противнике. Поле для экспериментов почти бескрайнее. Чтобы лучше представлять себе процесс составления собственной книги, давайте познакомимся с одним из двух десятков наборов, которые подготовили создатели игры (колода Синтетов: «Газовый смерч»).

- 2 заклинания «Ослабляющий газ»
- 1 заклинание «Подавляющий газ»
- 1 заклинание «Веселящий газ»
- 2 заклинания «Искажение реальности»
- 1 заклинание «Кража реальности»
- 1 заклинание «Импульс данных»
- 1 заклинание «Очистка»
- 1 заклинание «Помехи»
- 1 заклинание «Откачка жизни»
- 1 заклинание «Бронзовый мехозавр»
- 1 заклинание «Железный мехозавр»
- 1 заклинание «Болевая связь»
- 1 заклинание «Удушающий газ»

Как использовать этот набор? Давайте разбираться. В книге всего два создания: «Бронзовый мехозавр» (сила 4, здоровье 3) и «Железный мехозавр» (сила 6, здоровье 4). Оба они обладают иммунитетом к чарам и колдовству, всегда идут в атаку, а также услужливо приносят своему владельцу отнятое у противника здоровье. Однако у этих созданий есть два недостатка. Первый — мехозавры оказываются паразитами и в конце каждого хода отнимают у хозяина 1 и 2 жизни соответственно.

Впрочем, этот минус с лихвой компенсируется свойством «Вампиризм».

Второй недостаток — высокая стоимость вызова существ (5 и 7 квантов эфира). Это и определяет тактику боя.

Вам нужно оттянуть атаку противника до тех пор, пока у вас не появится достаточное количество эфира для вызова существ. Кстати, это явный атрибут медленной магической книги. Среди заклинаний есть много недорогих чар для уменьшения силы и здоровья противника. «Ослабляющий газ» и «Подавляющий газ» уменьшают силу выбранного существа на 1 и 2 соответственно. Важный момент — формально «Подавляющий газ» действует и на ваших созданий, однако об этом можно не беспокоиться, так как мехозавры не подвержены эффекту от заклинаний и способностей существ. Наконец, есть и еще одно деструктивное заклинание, «Веселящий газ», которое отнимает у всех созданий противника 2 единицы здоровья.

Редкое заклинание «Удушающий газ» наносит по 2 единицы урона всем героям и созданиям в конце каждого хода. Это неоднозначное оружие, которое можно использовать только при достаточном запасе здоровья у вашего героя.

Для увеличения притока эфира (а заодно и для уменьшения одного у соперника) используйте заклинания «Искажение реальности» и «Кража реальности». Чтобы быстрее получать листы из магической книги, применяйте «Импульс данных». Для лечения отлично подходит заклинание

«Откачка жизни» — его можно использовать в связке с «Удушающим газом». Наконец, чтобы спутать планы врага, не стесняйтесь применять «Помехи», которые заставят его сбросить 3 случайных заклинания.

Пока идет активизация новых каналов, максимально ослабляйте существ противника с помощью заклинаний «Ослабляющий газ» и «Подавляющий газ». А как только эфира будет достаточно, вызывайте мехозавров и переходите в атаку. Несколько пробивных ударов (а суммарная мощь этих созданий равна 10 единицам!) должны уничтожить вражеского героя. Против зачарованных существ отлично работает волшебство «Очистка».

А что делать, если противник загородился стеной? Очень просто: использовать против нее заклинание «Болевая связь». Тогда вражеский герой будет получать все повреждения, нанесенные этой стеной.



ГЕРОИ



Мы уже рассказывали о героях, которые являются основой боевой мощи любого Лорда. Герои изначально обладают специализацией — особым качеством, которое может стать хорошим подспорьем в сражении. Однако шанс «срабатывания» этого качества зависит от Его Величества Случая, а если быть точным — от умения героя «Удача» и от умения противника «Сглаз», а его базовое значение индивидуально для каждой специализации. Кроме того, для разных специализаций проверка «срабатывания» происходит в разные фазы боя. Сменить специализацию героя нельзя. Рассмотрим все существующие специализации. Для каждой из рас их ровно шестнадцать. Некоторые специализации доступны сразу для нескольких рас (например, «Возрождение» или «Эксперт в артефактах»), однако большинство из них уникально.



ВИТАЛЫ



Возрождение

После поражения в бою герой имеет шанс воскреснуть на месте гибели, обладая половиной исходного здоровья.

Паутина жизни

Герой имеет шанс получить вдвое больше здоровья от применения заклинания «Паутина душ».

Злобоглазы-убийцы

Всякий раз, когда злобоглаз под управлением героя выступает против существа про-

Долгое благословение

На каждом ходу есть шанс, что заклинание «Благословение», сот-

Бесплатное заклинание

Герой имеет шанс сотворить заклинание без затраты эфира (при переменной величине эфира в заклинании не тратится только базовая стоимость заклинания).

Неуязвимость

Во время сражения герой имеет шанс избежать урона при магической атаке.

Эксперт в артефактах

Герой имеет шанс сэкономить заряд артефакта при его использовании.

Щадящая ярость

Любое создание под управлением героя имеет шанс избежать действия заклинания «Ярость Природы».

Сохранение рун

Герой имеет шанс сотворить заклинание, не потратив руну.

воренное героем, будет действовать еще один ход.



тив-ника, есть шанс, что это существо будет уничтожено до сражения.

передать столько же здоровья своему герою.

Змеиный яд

Укусив вражеского героя, любая змея имеет шанс наложить на него заклинание «Отравление».

Приношение эфиру

Любое существо под управлением героя имеет шанс выжить, будучи принесено в жертву заклинанием «Растворение».

Шершни-перехватчики

Любой шершень под управлением героя имеет шанс атаковать первым, даже если подвергается нападению существа со свойством первого удара.

Бессмертные фингусы

Любой фингус, вызванный героем, имеет шанс восстановиться, если он был уничтожен

Защита

от колючек

Герой имеет шанс избежать урона от действия чары «Колючий эфир» или уменьшить его величину.

Древни-вампиры

При нанесении урона вражескому герою любой древень имеет шанс

во время атаки или в результате действия заклинания.

Оживление создания

Во время боя герой каждый ход имеет шанс вернуть одно существо из могильника себе в руку.



КИНЕТЫ



Магический резонанс

Если во время боя герой получил урон от магии, он имеет шанс нанести по единице урона своему противнику и всем его созданиям.

Двойная водная связь

Всякий раз, когда здоровье героя увеличивается за счет действия чары «Водная связь», есть шанс, что величина здоровья будет равна сумме силы создания и его здоровья (а не только здоровья).

Гнев ветров

Любая воздушная стена под управлением героя имеет шанс в конце фазы убить имеющее способность «Полет» атакующее создание, которое она блокировала.

Неутомимость гибберлинов

Любой гибберлин под управлением героя

имеет шанс не отдыхать после атаки.

Ламии-грабители

Любая ламия под управлением героя при успешном ударе по противнику имеет шанс выбить одно заклинание из его руки.

Защита разума

При использовании заклинания «Удар по разуму» есть шанс, что урон будет нанесен только противнику.

Убийственный голод

Всякий раз при использовании заклинания «Голод» есть шанс, что создание противника не сможет воспользоваться способностью к регенерации, чтобы восстановить свою жизнь.

Щадящее развоплощение

Любое создание под управлением героя



имеет шанс избежать действия заклинания «Великое развоплощение».

Сопровивляемость

воде

Любое создание под управлением героя имеет шанс избежать действия чары «Наводнение» в текущий ход.

Хитрость

авиаков

Любой авиаков под управлением героя имеет шанс нанести двойной урон противнику при физической атаке.

Нимбы-близнецы

Герой имеет шанс получить сразу два нимбы при

вызове
одно-
го.

Бесплатное заклинание

Герой имеет шанс сотворить заклинание без затраты эфира (при переменной величине эфира в заклинании не тратится только базовая стоимость заклинания).

Неуязвимость

Во время сражения герой имеет шанс избежать урона при магической атаке.

Эксперт

в артефактах

Герой имеет шанс сэкономить заряд артефакта при его использовании.

Прочные

чары

Всякий раз при попытке противника снять чары, сотворенные героем, есть шанс, что чары не будут сняты.

Вечные

чары

Всякий раз, когда создание, зачарованное героем, уходит в могильник, есть шанс, что его чара вернется в руку героя.



СИНТЕТЫ



Возрождение

После поражения в бою герой имеет шанс воскреснуть на месте гибели, обладая половиной исходного здоровья.

Ловкие руки

Герой имеет шанс сотворить заклинание, оставив его в руке (при условии, что у заклинания есть еще одна руна).

Некроманты-вампиры

При нанесении урона вражескому герою любой некромант имеет шанс передать столько же здоровья своему герою.

Множественная подзарядка

Герой имеет шанс воспользоваться заклинанием «Подзарядка» более чем один раз в течение одного хода.

Транслокация заклинаний

После сотворения какого-либо заклинания герой имеет шанс получить в руку новое заклинание из своей книги.

Тщательная очистка

При использовании заклинания «Очистка» герой имеет шанс снять с указанного создания все чары, а не только одну.

Птеросы-чистильщики

Когда птерос успешно атакует противника (или его создание), есть шанс, что с атакуемого будут сняты все чары,

наложенные вражеским героем.

Неутомимость пилильщиков

Любой раскройщик, пилильщик или потрошитель под управлением героя имеет шанс не отдыхать после атаки.

Сопровождаемость удушью

Любое создание под управлением героя имеет шанс избежать действия чары «Удушающий газ» в текущий ход.

Эксперт в артефактах

Герой имеет шанс сэкономить заряд артефакта при его использовании.

Стальная кожа

Во время боя герой имеет шанс избежать урона при физической атаке.

Разрушительное стирание

При использовании заклинания «Стирание разума» герой имеет шанс не только убрать все заклинания из руки противника, но

также нанести ему по единице урона за каждое заклинание.

Ослепляющая иллюзия

Всякий раз, когда принадлежащая герою стена иллюзии блокирует создание противника, есть шанс, что она зачарует это создание заклинанием «Слабость».

Множественный ремонт

Герой имеет шанс воспользоваться заклинанием «Ремонтная мастерская» более одного раза в течение хода.

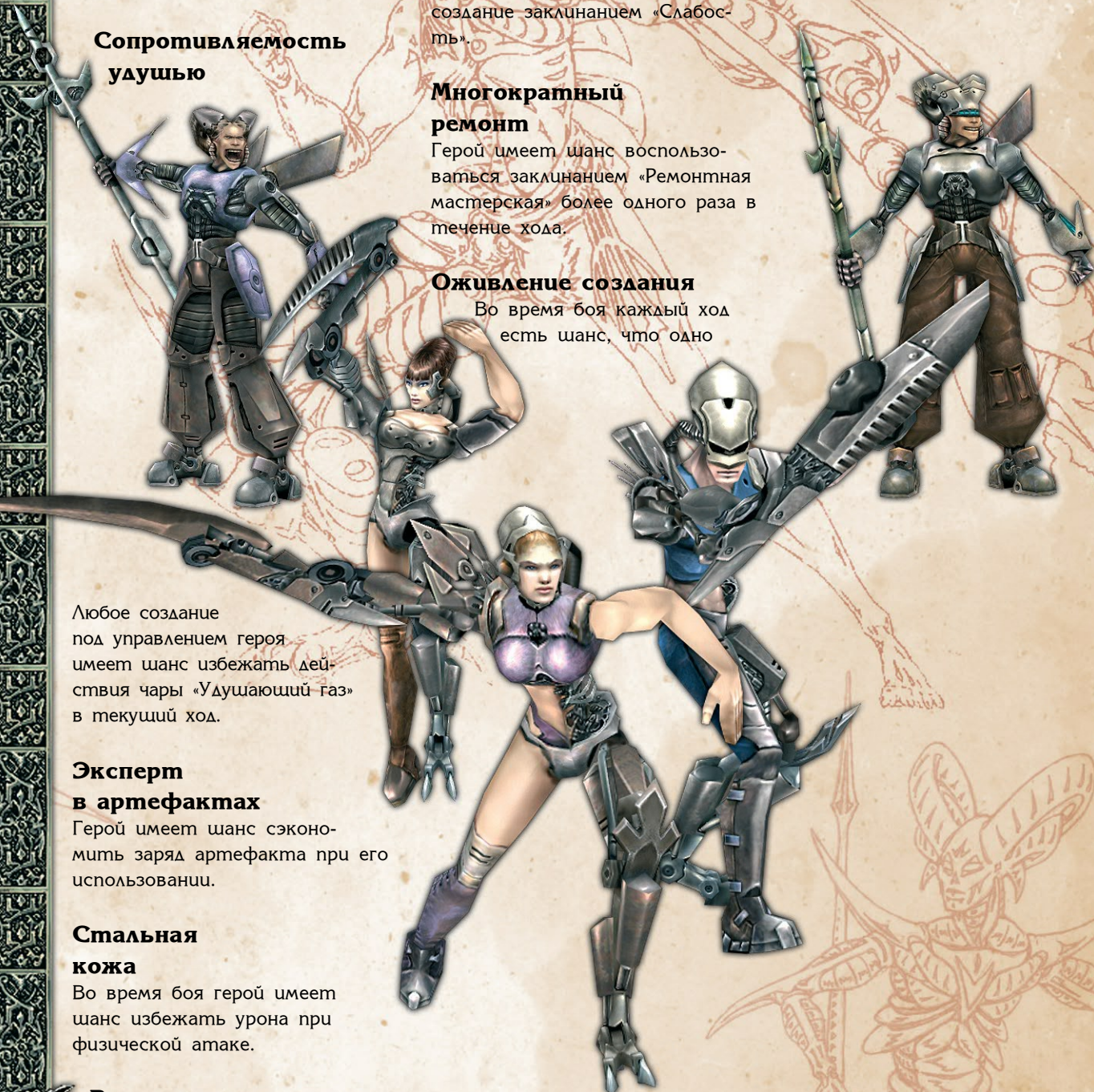
Оживление создания

Во время боя каждый ход есть шанс, что одно

создание из могильника вернется в руку героя.

Колесники-близнецы

Герой обладает шансом получить двух колесников при вызове одного.





ХАОТЫ



Сопротивляемость

дыму

Любое создание под управлением героя имеет шанс избежать действия чары «Дым» в текущий ход.

Кровожадность орков

Любой орк под управлением героя, убив блокирующего, имеет шанс оставшейся силой нанести удар по противнику.

Бессмертные крысы

Любая крыса, вызванная героем, имеет шанс восстановиться, если была уничтожена при атаке или заклинанием.

Ловкие руки

Герой имеет шанс сотворить заклинание, оставив его в руке (при условии, что у заклинания есть еще одна руна).

Гнев камней

Любая каменная стена под управлением героя имеет шанс в конце фазы убить атакующее создание, которое она блокировала.

Сохранение рун

Герой имеет шанс сотворить заклинание без затраты руны.

Удачное приношение

Любое создание под управлением героя имеет шанс выжить, будучи принесено в жертву заклинанием «Каннибализм».

Физический резонанс

Если во время боя герой получил физические повреждения, он имеет шанс нанести по единице урона своему противнику и всем его созданиям.

Облегчение ожогов

Герой имеет шанс избежать урона от действия чары «Обжигающий эфир» или уменьшить его величину.

Щадящая молния

Любое создание под управлением героя имеет шанс избежать действия заклинания «Пучок молний».

Хитрость кобольдов

Любой кобольд под управлением героя имеет шанс нанести двой-





имеет шанс выжить, будучи принесено в жертву заклинанием «Сожжение».

Эксперт в артефактах

Герой имеет шанс сэкономить заряд артефакта при его использовании.

Медиум

Герой имеет шанс получить в руку одно дополнительное заклинание в начале своего хода.

Стальная кожа

Во время боя герой имеет шанс избежать урона при физической атаке.

Шкура дракона

В бою герой имеет шанс избежать урона при любой атаке (эта специализация игроку не доступна и встречается только у монстров).



ной урон противнику при физической атаке.

Летучие мыши-грабители

При успешной атаке любая летучая мышь под управлением героя имеет шанс выбить одно заклинание из руки противника.

Приношение огню

Любое создание под управлением героя



Таблица соответствия
уровня героя
и набранного опыта

Уровень	Опыт
1	0
2	50
3	100
4	250
5	500
6	1000
7	2500
8	5000
9	10000
10	30000
11	75000
12	125000
13	250000
14	500000
15	1000000
16	2000000
17	3000000
18	4000000
19	5000000
20	6000000

Таблица соответствия
полученного опыта
и уровня противника

Уровень противника	Полученный опыт
1	15
2	25
3	75
4	100
5	250
6	500
7	1000
8	2500
9	5000
10	7500
11	10000
12	17500
13	25000
14	30000
15	35000
16	40000
17	45000
18	50000
19	55000
20	60000

Каждый герой может набирать опыт, который дается за победу в сражениях. Когда опыт достигнет определенного значения (оно указывается в графе «Следующий уровень» экрана героя), уровень героя повысится. При этом вы можете выбрать для него одно из трех предлагаемых умений. Максимальное количество умений у героев равно пяти, и каждое из них обладает тремя градациями.



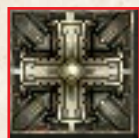
УМЕНИЯ



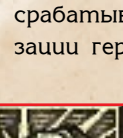
Живучесть
Увеличивает здоровье героя.



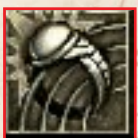
рою мог получить его Замок при победе противника.



Регенерация
Восстанавливает здоровье героя в бою.



Хранение рун
Герой может носить с собой больше 5 рун к заклинаниям.



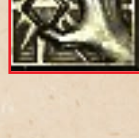
Искусность
Позволяет более одного раза применять артефакты в бою.



Медитация
Каждые несколько ходов в бою к герою приходит



Сбор трофеев
Увеличивает трофеи после победы над монстрами.



Экономия
Уменьшает количество эфира, требуемое для под-
держания героя.



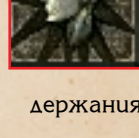
Контроль
Позволяет отодвинуть начало «эфирного возмущения» для себя и ускорить его наступление для противника.



Обучаемость
Герой получает больше опыта.



Сглаз
Уменьшает вероятность срабатывания специализации противника.



Эфирная атака
Увеличивает повреждения, наносимые

Контрудар

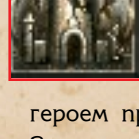
При победе в эфирном бою позволяет защитнику Замка нанести Замку противника некоторую часть того повреждения, кото-



Подвижность
Увеличивает скорость передвижения, соответственно улучшается зрение героя (максимальная длина пути по дороге +1 клетка).



Торговля
Уменьшает стоимость заклинаний и рун к ним.



Удача
Увеличивает вероятность

героем при атаке Замка противника (как эфирной, так и наземной).

Численные значения для различных градаций умений приведены в этой таблице.

НАВЫК	ГРАДАЦИИ УМЕНИЯ		
	Первая	Вторая	Третья
Живучесть	здоровье +10%	здоровье +20%	здоровье +30%
Искусность	2 артефакта на бой	4 артефакта на бой	8 артефактов на бой
Контроль	+1 ход для себя, -1 ход для противника	+2 хода для себя, -2 хода для противника	+3 хода для себя, -3 хода для противника
Контрудар	10% урона	25% урона	50% урона
Медитация	+1 заклинание раз в 4 хода	+1 заклинание раз в 3 хода	+1 заклинание раз в 2 хода
Обучаемость	рост опыта +25%	рост опыта +50%	рост опыта +100%
Подвижность	скорость +25%	скорость +50%	скорость +100%
Регенерация	+1 к здоровью раз в 3 хода	+1 к здоровью раз в 2 хода	+1 к здоровью каждый ход
Сбор трофеев	добыча +50%	добыча +125%	добыча +200%
Сглаз	немного снижает шанс	заметно снижает шанс	значительно снижает шанс
Торговля	стоимость -20%	стоимость -45%	стоимость -70%
Удача	немного повышает шанс	заметно повышает шанс	значительно повышает шанс
Хранение рун	запас до 7 рун	запас до 10 рун	запас до 15 рун
Экономия	требуется 75% эфира	требуется 50% эфира	эфир не требуется
Эфирная атака	+1 урона	+3 урона	+5 урона

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кроме специализации и умений, герои обладают четырьмя базовыми характеристиками.

Уровень определяет базовое количество здоровья у героя, а также скорость увеличения числа эфирных каналов во время сражений (таблица с числовыми значениями приведена ниже). Повышение уровня происходит за счет набора опыта. При переходе на новый уровень вы можете выбрать для героя новое умение или улучшить уже имеющееся.

Здоровье определяет, какой урон может выдержать герой. Если здоровье достигает нулевой отметки (или ниже), герой погибает. После сражения здоровье героя полностью восстанавливается. С каждым новым уровнем жизнь героя увеличивается на три единицы: первый уровень — 10 единиц здоровья, второй — 13 единиц, пятый — 22 единицы, пятнадцатый — 52 единицы...

Опыт приобретается в сражениях. Чем выше уровень побеж-

денного противника, тем больше опыта получит ваш герой. Кроме этого, опыт определяет порядок движения героев во время стратегической фазы, а также очередность атаки во время тактической фазы (кто атакует первым, если остальные параметры равны).

Обзор определяет тот радиус, в пределах которого ваш герой видит противников — вражеских героев и агрессивных существ.

Таблица увеличения числа эфирных каналов в зависимости от уровня героя.

Цифры в сетке обозначают, что на указанном ходу у героя данного уровня количество эфирных каналов увеличится на 1 или на 2 соответственно.

Начиная с семидесятого хода, число каналов не увеличивается.

Номер хода	Уровень героя																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
5	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
7	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
47	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
55	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
59	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
66	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
67	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
68	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



FAN ART

from www.nival.com



ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

СТРОЕНИЯ И ОБЪЕКТЫ, ОТВЕЧАЮЩИЕ ЗА РОСТ
ПАРАМЕТРОВ ГЕРОЯ И ОБУЧЕНИЕ НОВЫМ УМЕНИЯМ

1	Учитель	Дает герою половину опыта для перехода на следующий уровень (половину от начального значения вне зависимости от имеющегося опыта). Помощь Учителя наиболее ценна для героев с высоким уровнем.
2	Наставник	Дает или улучшает навык героя.
3	Магистр	Дает герою 100 единиц опыта.
4	Источник жизни	До конца недели увеличивает здоровье героя на 25%.
5	Источник движения	До конца недели увеличивает скорость и поле зрения героя на 25%.
6	Орден лекарей	Увеличивает здоровье всех героев на 10%, пока вы удерживаете данное строение.
7	Орден странников	Увеличивает скорость и поле зрения всех героев на 10%, пока вы удерживаете данное строение.



СТРОЕНИЯ И ОБЪЕКТЫ, ОТВЕЧАЮЩИЕ ЗА ПОЛУЧЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ПРЕДМЕТОВ

1	Алтарь	Увеличивает приход эфира на 25%, пока вы удерживаете данное строение.
2	Обелиск знания	Дает глобальное заклинание.
3	Древний обелиск	Дает часть особо сильного глобального заклинания.
4	Ключ-камень	Дает ключ от преград.
5	Рунная преграда	Запертая дверь, открывается ключом.
6	Гном-торговец	Дает ресурсы один раз в неделю.
7	Гном-алхимик	Дает руны один раз в неделю (по одной руне к каждому заклинанию).
8	Гном-антиквар	Перезаряжает артефакты.
9	Тюрьма	Дает нового героя.
10	Бродячий торговец	Дает ресурсы один раз.
11	Бродячий алхимик	Дает руны один раз (по три руны к каждому заклинанию).
12	Провидец	Показывает территорию вокруг хрустального шара.
13	Хрустальный шар	Предмет, который позволяет осматривать окружающую территорию.
14	Академия	Строение, где герой может находиться, получая 50 единиц опыта за ход.
15	Пещера, Лабиринт, Склеп	Строение, в котором один раз в неделю появляются монстры (соответственно, слабые, сильные, опасные). В пещерах появляются создания 2-4 уровней, в лабиринтах - 5-7, в склепах - 8-10.



СТРОЕНИЯ И ОБЪЕКТЫ, ОТВЕЧАЮЩИЕ ЗА ПОЛУЧЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ПРЕДМЕТОВ

В каждой лавке заклинаний две трети заклинаний принадлежат к ее специализации, а треть не принадлежит. После улучшения строения в нем могут появиться более редкие заклинания.

1	Лаборатория алхимика	Лавка обычных магических заклинаний.
2	Звериная башня	Лавка обычных заклинаний вызова.
3	Каменный портал	Лавка рун для обычных заклинаний.
4	Магическая лаборатория	Лавка редких магических заклинаний.
5	Великанская башня	Лавка редких заклинаний вызова.
6	Гранитный портал	Лавка рун для редких заклинаний.
7	Эфирная лаборатория	Лавка тайных магических заклинаний.
8	Драконья башня	Лавка тайных заклинаний вызова.
9	Обсидиановый портал	Лавка рун для тайных заклинаний.



АРТЕФАКТЫ

1	Амулет эфирной защиты	Зачарованное создание не может быть целью заклинаний и способностей созданий.
2	Амулет охотницы	Создание: первый удар. За отдых уничтожает указанное создание с силой 4 или выше.
3	Амулет очищения	Снимает указанную чару.
4	Амулет единства	Каждое существо получает +1 к силе и здоровью за любое другое создание той же расы, находящееся в игре.
5	Кольцо подчинения	Зачарованное создание переходит под управление владельца чары.
6	Кольцо уничтожения	Уничтожает атакующее создание (оно не может воспользоваться способностью к регенерации). Может применяться в фазе защиты.
7	Кольцо лечения	Повышает здоровье героя на 7 единиц.
8	Кольцо парализации	Зачарованное создание не может подняться. Владелец должен заплатить 2 кванта эфира, чтобы поднять создание.
9	Жезл колосса	Наносит 9 единиц урона указанному созданию или герою.
10	Жезл защиты	Здоровье всех дружественных созданий увеличивается на 3 до конца фазы защиты. Может использоваться только в фазе защиты.
11	Жезл господства	Сила и здоровье всех дружественных созданий увеличивается на 1.
12	Жезл огня	Уничтожает указанное создание
13	Жезл безумия	Владелец зачарованного создания получает на каждом ходу 2 единицы урона.
14	Жезл конунга	Зачарованное создание получает следующие способности: кровожадность, первый удар, неустойчивость, агрессивность, регенерация (3). На создание не действуют заклинания и магические способности.
15	Жезл молнии	Наносит 3 единицы урона указанному созданию или герою.
16	Жезл отражения	Весь урон, полученный зачарованным героем до конца хода, отражается от него и наносится герою противника.
17	Жезл воскрешения	Возвращает указанное создание из могильника в руку.
18	Свиток благословения	Сила и здоровье зачарованного создания увеличиваются а 4 до конца хода.
19	Свиток пылевой бури	Все создания не способны атаковать до начала следующего хода.
20	Свиток маггота	Вызывает летающего маггота 3/3.



ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Прохождение написано для среднего уровня сложности. Мы не останавливались на очевидном и подробно расписывали лишь те моменты, которые могут вызвать затруднения. Примите во внимание, что любая миссия содержит немало непредсказуемых и случайных элементов, поэтому все прохождение является скорее описанием стратегии, нежели тактическим руководством.



КАМПАНИЯ ВИТАЛОВ И КИНЕТОВ



МИССИЯ 1. МЕХАНИЧЕСКАЯ УГРОЗА

Цель миссии:

победить Потрошителя. Ваша конечная цель — монстр Потрошитель (7 уровень, 20 ед. жизни) — находится в точке ❶. Однако ваш герой не сможет набрать достаточно опыта, чтобы разделаться с этим чудищем. Как быть? Вот последовательность действий, которая должна привести вас к победе. Отправляйтесь к темнице ❶, где находится пленный герой. На первой половине пути вам встретятся два противника: Заразная крыса (1 уровень, 4 ед. жизни) и Летучая мышь (1 уровень, 3 ед. жизни). Справиться с ними очень просто — базовые заклинания

уровня. После этого можете смело вызывать на бой двух последних монстров, преграждающих дорогу к темнице: Речной нимб (1 уровень, 4 ед. жизни) и Бронзового мехоса (1 уровень, 9 ед. жизни). Последний является самым опасным врагом из всей четверки монстров. Чтобы победить его, как можно быстрее начинайте



позволят вам без труда выиграть бой уже на четвертом-пятом ходу.

После первых побед загляните к Магистру, который увеличит опыт вашего героя на 100 единиц. Это равнозначно получению третьего

вызывающих существ и увеличивать их силу. Несколько первых ходов противник будет бездействовать — используйте эту фору, чтобы полностью взять инициативу в свои руки. Освобожденная героиня, Маулин, достигла 7 уровня (интересно, а

почему она не могла освободиться самостоятельно, терпеливо ожидая помощи от куда более слабого героя?) и обладает 28 единицами здоровья. Ее специализация — Бесплатное заклинание, умения — Удача (3 уро-

вень) и Регенерация (3 уровень). Магическая книга Маулин выглядит следующим образом:

- 2 заклинания «Эфирный родник»
- 1 заклинание «Эфирный фонтан»

1 заклинание «Лечение»

1 заклинание «Ярость природы»

Выделите Маулин и направьте ее к Бродячим алхимикам ①. По пути в качестве тренировки разделайтесь с двумя слабыми противни-

телю (7 уровень, 20 ед. жизни) ①. Как и в случае с Бронзовым мехосом, вам нужно как

можно быстрее вызвать и усилить существ. В этом вам очень помогут заклинания, приносящие



- 3 заклинания «Рабочий клеш»
- 2 заклинания «Клеш-воин»
- 2 заклинания «Королева клешей»
- 2 заклинания «Сила леса»
- 1 заклинание «Оздоровление»

ками: Малым колесником (1 уровень, 6 ед. жизни) и Чумной крысой (2 уровень, 6 ед. жизни). Против героя 7 уровня у них нет ни малейшего шанса.

Самое время отправляться к финальному монстру — Потроши-

дополнительные кванты эфира. Если не получится победить с первого раза, не отчаивайтесь. В следующий раз обязательно получится, поскольку у Маулин очень неплохая подборка заклинаний.

МИССИЯ 2. НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Цель миссии:

уничтожить замок Хаотов. Первым делом разберитесь с Авиаком-разведчиком (1 уровень, 7 ед. жизни). Затем уничтожьте Чум-

чить стабильный приток 8 изумрудов в день. Возьмите под контроль источник зеленого эфира ❶, приносящий каждый день 30 квантов бесценной субстанции.

шершень»

3 заклинания «Клеш-воин»

1 заклинание «Темный лес»

3 заклинания «Острые когти»

1 заклинание «Эфирный



ную крысу (1 уровень, 6 ед. жизни) и разделайтесь с Морским нимбом (1 уровень, 6 ед. жизни). Чтобы сдерживать слабых существ, используйте заклинание «Густой лес».

Захватите Изумрудные копи на юге, чтобы полу-

Убейте Кобольда (1 уровень, 13 ед. жизни) и купите необходимые заклинания в Лаборатории алхимика ❶. Мы составили следующую магическую книгу:

3 заклинания «Плюющийся фингус»

1 заклинание «Магический

урожай»

3 заклинания «Эфирный родник»

Двигайтесь на север вдоль восточной границы карты. Убейте Орка-стражника (3 уровень, 20 ед. жизни), Механического червя (1 уро-

вень, 7 ед. жизни), Птероса (4 уровень, 19 ед. жизни), Велоса (2 уровень, 12 ед. жизни), а также других существ, находящихся поблизости. Сражайтесь со всеми противниками — это самый верный способ прокачать

обменять заклинания созданий в Звериной башне. Мы заменили три заклинания «Плюющийся фингус» на заклинания «Молодой древень», «Древень» и «Оздоровление». Отправляйтесь к центральной части карты. Ваш герой должен

быть не ниже 5 уровня. Ищите самого сильного героя противника — в нашем случае это была воинственная Хелги (6 уровень, 28 ед. жизни). Бой с ней был тяжелым, однако постоянное лечение (заклинание «Оздоровление») и эфирное возмущение сделали свое дело.

До победы осталось совсем немного. Подведите героя к замку Хаотов ❶ на юго-западе, предварительно захватив источник красного эфира ❷. После нескольких дней осады вражеский замок падет, и миссия будет успешно завершена.



героя до 5 уровня. Вторым героем собирайте все бесхозные трофеи и захватывайте источники ресурсов ❶, расположенные на северо-востоке карты. Также не забывайте посещать все объекты, дающие положительный эффект (Учитель, Наставник, Бродячий алхимик и др.). Можно также



МИССИЯ 3. ПОМОЩЬ ВИТАЛАМ

Цель миссии: уничтожить замки Кинетов и Хаотов, сохранив собственный замок, а также замок союзников (Виталов). Начните миссию с захвата двух ключевых сооружений, Звериной башни ❶ и Каменного портала ❷, которые охраняют, соответственно, Орк-шаман (2 уровень, 12 ед. жизни) и Чумная крыса (1 уровень, 6 ед. жизни). Победить этих существ несложно даже с помощью обычного базового набора заклинаний. По пути не забудьте заглянуть к Магистру, который наградит ваших героев 100 очками опыта (эквивалентно продвижению до 3 уровня). Второго героя можно уволить, чтобы не привлекал внимание, а можно и оставить, используя в роли сборщика ресурсов. Как и в предыдущей миссии, развивать следует одного героя, заставляя его сражаться с максимальным количеством противников. Финальный состав магической книги следующий:

- 1 заклинание «Авиак-убийца»
- 1 заклинание «Старейшина авиаков»
- 2 заклинания «Авиак-стрелок»
- 2 заклинания «Усиление атаки»
- 1 заклинание «Ледяная чешуя»
- 1 заклинание «Голод»
- 1 заклинание «Туман»
- 3 заклинания «Нерешительность»
- 3 заклинания «Малое развоплощение»

С такой книгой вы без особых проблем сможете победить любого противника. Первым делом наложите два-три заклинания «Нерешительность», чтобы обезопасить своего героя от массовых атак вражеских существ. Дополнительной защитой от существ стоимостью до 3 квантов эфира включительно является колдовство «Малое развоплощение». Ждите, когда число доступных каналов

станет больше 3, после чего начинайте вызывать Авиак. Чем выше уровень героя, тем эффективнее работает колода, так как число эфирных каналов увеличивается быстрее. Первым этапом миссии является уничтожение всех противников на юго-западе карты. Многочисленные сражения позволят вашему герою достичь 5 уровня (не забудьте заглянуть к Магистру!). Захватив все источники ресурсов и собрав все разбросанные минералы, возьмите под контроль область к востоку от

положенного на западе карты. В некоторых случаях за вас могут поработать союзники Виталы ❶ — при удачном стечении обстоятельств они сами справятся с Хаотами, избавив вас от лишних хлопот. Однако не слишком на это рассчитывайте — у противников есть все шансы пробить оборону Виталов! Как можно быстрее уничтожьте основных атакующих героев Синтетов и Хаотов. Для усиления контроля над «зеленой» территорией вы можете расположить героев в двух

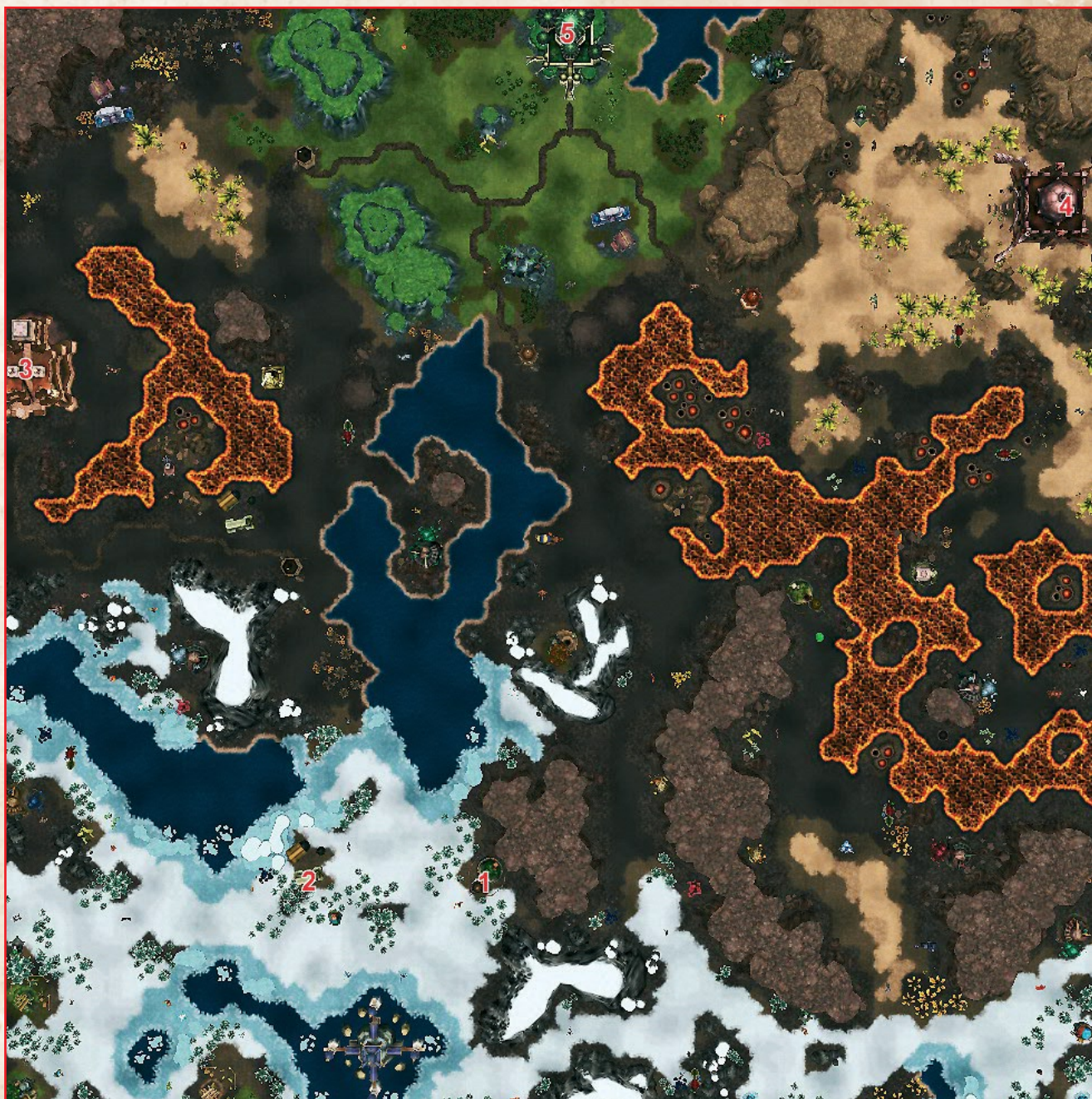


вашего замка. Помимо еще одного Учителя вы найдете там источник синего эфира. Западнее замка Виталов, у северной границы карты, находится артефакт Жезл молнии, который наносит 3 единицы повреждений выбранному существу или герою. Восточнее замка находится артефакт Амулет единства. На юго-востоке хранится еще один Жезл молнии, а в северо-восточной части — Амулет охотницы. Вторым этапом является захват замка Синтетов ❶, рас-

формтах, находящихся на юго-западе и юго-востоке от замка Виталов.

Третий, заключительный этап должен ознаменоваться разгромом Хаотов. Их замок ❶ находится за сплетением огненных рек на востоке. Проведите осаду, и миссия будет успешно завершена.

К финалу игры наш основной герой получил 8 уровень и располагал 40 единицами здоровья (дополнительные единицы он получил за умение «Живучесть»).



МИССИЯ 4. ГНЕЗДО АВИАКОВ

Задача: уничтожить героя-гонца, до того как он доберется до места назначения, и уничтожить всех Авиакров.

Первым делом уничтожьте вражеского героя Alpha-200E «Прово-

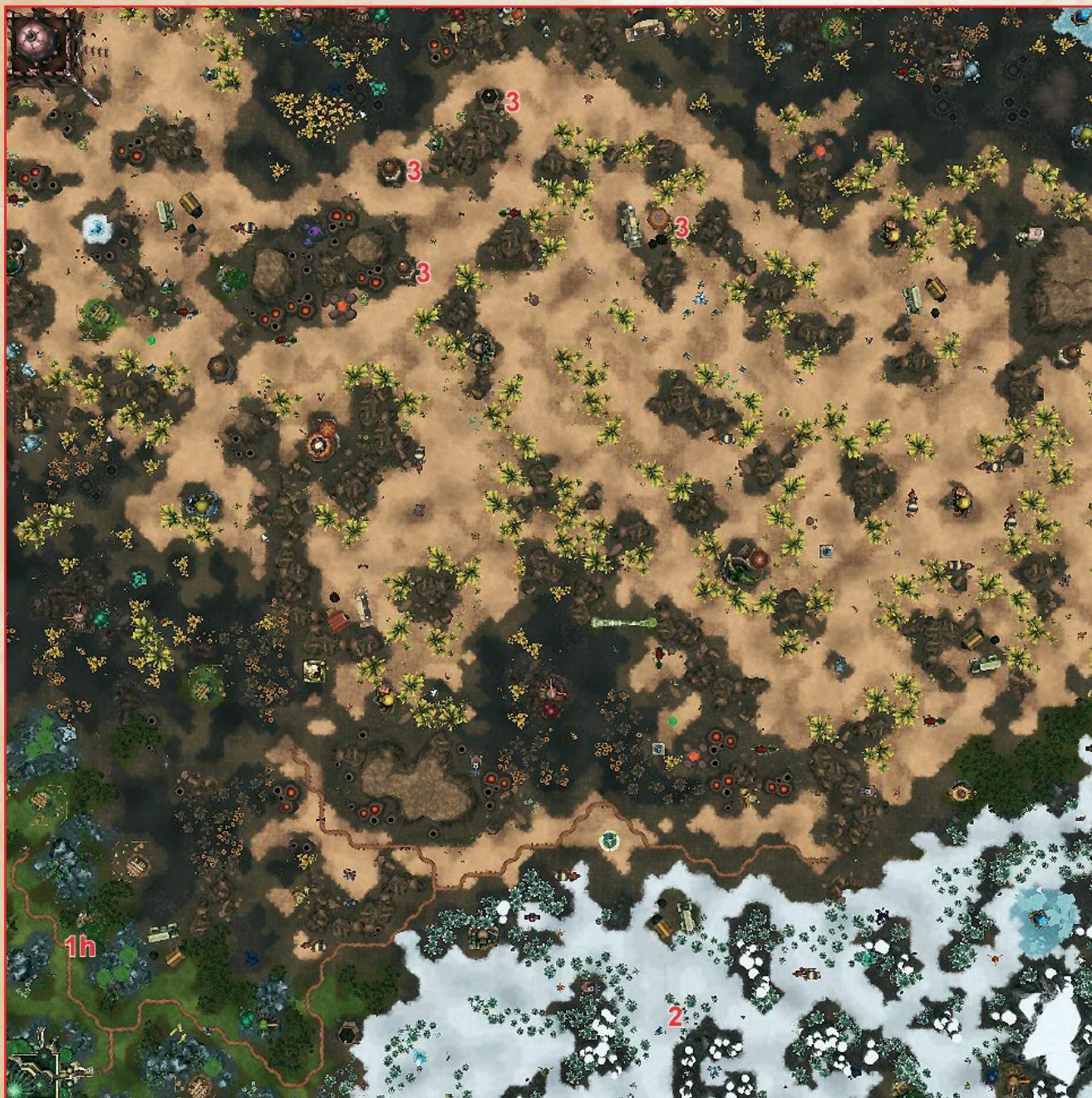
силам. Перехват гонца упрощает задачу, но не приводит к окончанию миссии. В результате просто останавливается «счетчик».

После этого переходите к решительным действиям. Захва-

(это наша рекомендация, однако вы, разумеется, можете выбрать совсем иные заклинания):

1 заклинание «Растворение»

4 заклинания «Молодой дуб»



катор» в точке 1. Также и ваш собственный герой, Провокатор обладает базовой колодой и первым уровнем, поэтому справится с ним вам вполне по

силе Источник зеленого эфира (30 единиц эфира в день) и Поляну лотосов (10 лотосов в день). Загляните в Лабораторию алхимика, где вы сможете обновить свою магическую книгу

1 заклинание «Дуб»

1 заклинание «Старый дуб»

1 заклинание «Лечение»

3 заклинания «Острые когти»

1 заклинание «Густой лес»

2 заклинания «Капля эфира»

1 заклинание «Кольцо камней»

Купите руны в Каменном пор-
тале, после чего захватите
Поляну мандрагоры (10 корней
мандрагоры в день) и Изумруд-
ные копи (8 изумрудов в день).

второй артефакт, Кольцо пара-
лизации, а на северо-западном
ответвлении дороги — Кольцо
лечения. Поскольку артефактов
на вашем пути будет доста-
точно много, есть резон при
первой же возможности
выбрать для героя специализа-

перед этим, так как вы
можете повстречать про-
тивника 7 уровня). На юго-за-
паде захватите Рубиновые копи
и найдите артефакт Свиток
пылевой бури. Если ваш герой
достиг хотя бы 6 уровня, вы
можете приступать к финаль-
ной части миссии.

Из спортивного интереса можно
заглянуть в центральную часть
карты. Там находятся четыре
форты, в которых заняли оборо-
ну вражеские герои ①. Три из
них 7 уровня (Alpha-700С «Боец»,
Alpha-900Е «Чистильщик», Beta-
100А «Энерговедьма») и один 6
уровня (Beta-300В «Могильщик»).



Двигайтесь по дороге, ведущей
на восток от замка. У южной
границы вы найдете артефакт
Свиток маггота. Неподалеку
будет источник синего эфи-
ра — захватите его. Рядом с
Гномом-алхимиком припрятан

цию Искусность, которая позво-
ляет использовать во время
сражения несколько артефак-
тов (см. раздел «ГЕРОИ»).
Чтобы получить дополнитель-
ный опыт, загляните в Лабиринт (не забудьте сохраниться

Вам осталось добить лишь
последний отряд Авиаков, распо-
ложенный в южной части карты
① (в крайнем случае, еще один-
два отряда Авиаков, которые
не были разбиты героями союз-
ников).



МИССИЯ 5. ДРЕВНЯЯ ГРОБНИЦА

Задача: победить Хранителя Гробницы.

В самом начале миссии под вашим командованием будут находиться три героя 1 уровня. Не самый лучший старт, однако если вы будете действовать достаточно споро, ваши бойцы наберут опыт и станут настоящими машинами для убийства. Самое главное — целенаправленно усиливать одного героя, который в финале миссии выйдет на бой с Хранителем. Захватите источник синего



эфира, а также Поляну мандрагоры. Уничтожив Чумную крысу, прибегните к рукам Сапфировые копи. Загляните в Лабораторию алхимика и приобретите там нужные заклинания. Купив руны для новых заклинаний, захватите Поляну лотосов, а затем, после уничтожения Вожака волков, загляните в Звериную башню. Как обычно, приводим состав нашей магической книги:

- 1 Заклинание «Авиак-убийца»
- 3 Заклинания «Авиак-стрелок»
- 1 Заклинание «Снятие чар»
- 1 Заклинание «Усиление атаки»
- 1 Заклинание «Старейшина авиаков»
- 2 Заклинания «Ледяная чешуя»
- 3 Заклинания «Нерешительность»
- 3 Заклинания «Малое развоплощение»

Ради интереса загляните в свой замок — там появилось много гло-

бальных заклинаний. Наибольший интерес представляет заклинание «Нападающий на Замок», с помощью которого можно вступить в эфирное



сражение с Хранителем ❶. Однако пока идти в сражение рано, так как Хранитель является очень сильным и опасным противником. Да и кроме того, могила еще не доступна для эфирного нападения.

Отправляйтесь по дороге, ведущей на запад. По пути обязательно собирайте все ресурсы и сражайтесь со всеми врагами. Зачистку территории проводи-

те своим основным «героем-вышибалой», а за ним пустите «героя-сборщика». Не пропустите Кольцо лечения, которое охраняет Хищный фингус.

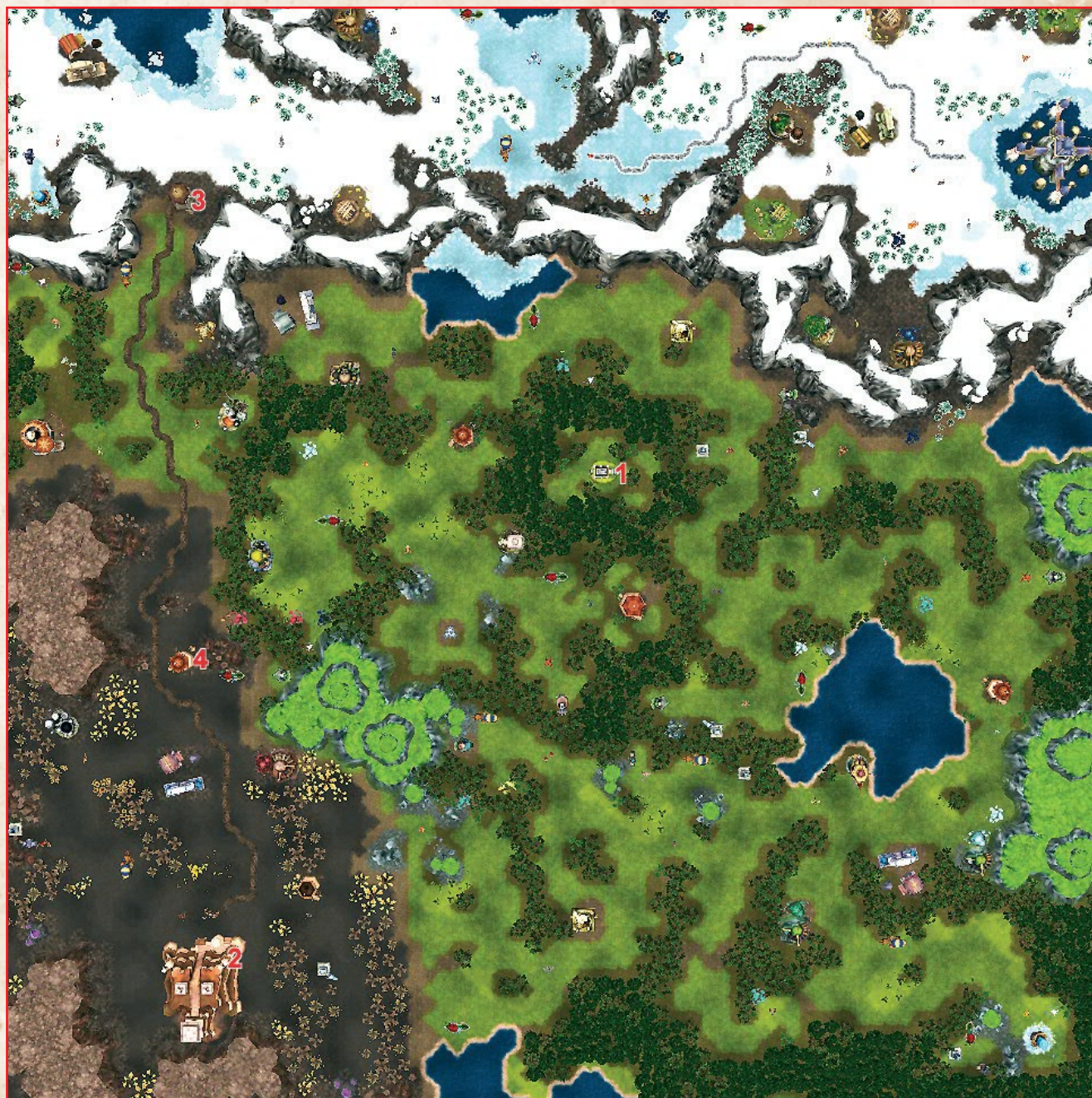
На развилке вы, скорее всего, натолкнетесь на вражеского героя по имени Хонгар, который расположился в форте ❶. В нашем случае Хонгар обладал лишь третьим уровнем, и поэтому расправиться с ним не составило большого труда. В северо-восточном углу карты найдите и захватите артефакт Жезл молнии, а также возьмите под контроль Огненный ледник. Чтобы обеспечить максимальную безопасность, посадите в форт любого героя, а своего основного бойца отправляйте на юг.

По пути наведаетесь в Магическую лабораторию и обменяйте в ней обычные заклинания на редкие (мы заменили «Ледяную чешую» на

«Наводнение»). Однако перед тем как попасть в лабораторию, вам необходимо справиться со Старейшиной кобольдов. Вход на земли Хаотов преграждает форт ❶, в котором находится герой 6 уровня. Это

дорога будет свободна, отправляйтесь к замку Хаотов ❶ и сравняйте его с землей. Половина дела сделана. Теперь вам необходимо захватить все ресурсы, попутно развивая своего героя. Пока боец не доберет-

Чтобы напасть на Гробницу, вам необходимо уничтожить четырех призраков. После этого, прокачав героя до нужного уровня (мы остановились на 11), применяйте глобальное заклинание «Нападающий на замок» и указывайте в



гораздо более серьезный противник, нежели Хонгар, поэтому как следует подготовьтесь к бою — самое главное, не забудьте купить руны в ближайшем портале. Когда

ся до 10-11 уровня, даже и не думайте идти в Гробницу ❶. Дело в том, что Хранителем является Воевода-призрак (12 уровень, 43 ед. жизни), поэтому выходить на бой нужно с соответствующей подготовкой.

качестве цели Гробницу. Обязательно включите в состав магической книги заклинание «Наводнение» — оно поможет нейтрализовать существ Хранителя. А остальное уже дело техники.

МИССИЯ 6. ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

Задача: захватить артефакт, являющийся ключом к Храму Времени.

В вашем распоряжении четыре героя ①: двое 7 уровня (Куара и Филиан) и двое 6 уровня (Сорлин и Рене). Поскольку в данной миссии вы не сможете добывать ресурсы (копей и полян попросту нет), покупка рун будет достаточно проблематичным занятием. Придется довольствоваться лишь разбросанными залежами ресурсов. Кроме того, вы не сможете сменить заклинания, поэтому давайте подробно познакомимся с каждым из четырех героев, а также с составом их магических книг.

Куара. Уровень 7, жизнь 31. Специализация: Искусность. Умения: Эксперт в артефак-



тах (3), Удача (2), Живучесть (1). Состав магической книги:

- 1 Заклинание «Королева пчел»
- 2 Заклинания «Пчела-воин»
- 3 Заклинания «Рабочая пчела»
- 2 Заклинания «Матка пчел»
- 2 Заклинания «Сила леса»
- 1 Заклинание «Господство»
- 1 Заклинание «Стойкость леса»
- 2 Заклинания «Благословение»
- 1 Заклинание «Эфирный фонтан»

Филиан. Уровень 7, жизнь 28. Специализация: Злобоглазы-убийцы.

Умения: Удача (1), Сглаз (2), Медитация (1). Состав магической книги:

- 2 Заклинания «Матка злобоглазов»
- 2 Заклинания «Злобоглаз-воин»
- 3 Заклинания «Злобоглаз»
- 3 Заклинания «Эфирный фонтан»
- 1 Заклинание «Сила леса»
- 1 Заклинание «Стойкость леса»
- 1 Заклинание «Господство»
- 1 Заклинание «Хищный фингус»
- 1 Заклинание «Фингус-патриарх»

Сорлин. Уровень 6, жизнь 25. Специализация: Бессмертие фингусов.

Умения: Удача (2), Регенерация (2), Сбор трофеев (1). Состав магической книги:

- 2 Заклинания «Плотоядный фингус»
- 2 Заклинания «Хищный фингус»
- 1 Заклинание «Фингус-патриарх»
- 2 Заклинания «Магический шершень»
- 1 Заклинание «Мистический шершень»

- 2 Заклинания «Благословение»
 - 2 Заклинания «Эфирный фонтан»
 - 2 Заклинания «Сила леса»
 - 1 Заклинание «Господство»
- Рене.** Уровень 6, жизнь 25.



Специализация: Возрождение.

Умения: Удача (3), Регенерация (2). Состав магической книги:

- 2 Заклинания «Клеш-воин»
- 3 Заклинания «Рабочий клеш»
- 1 Заклинание «Королева клешей»
- 1 Заклинание «Матка клешей»
- 2 Заклинания «Сила леса»

- 1 Заклинание «Господство»
- 2 Заклинания «Благословение»
- 1 Заклинание «Эфирный фонтан»

- 1 Заклинание «Эфирный родник»

- 1 Заклинание «Импульс данных»

Отправьте Филиана и Сорлина на восток, чтобы они собирали ресурсы и артефакты. Основным воином станет Куара, которая будет прокладывать путь на юг ко входу ① в Затерянный город. Роль связного возьмет на себя Рене,



которая будет передавать артефакты от Филиана и Сорлина Куаре.

Убейте Раскройщика и заберите в коллекцию Куары первый артефакт — Кольцо парализации. Собрав достаточное количество разбросанных ресурсов, отправьте Куару в Обсидиановый портал для покупки дополнительных рун к заклинаниям. Обязательно найдите и передайте главной героине два артефакта - Кольцо лечения и Свиток маггота.

Двигаясь в южном направлении вдоль западной границы карты, Куара встретит следующих противников: Векового волка (6 уровень, 20 ед. жизни), Призрака-колдуна (5 уровень, 15 ед. жизни), Стального мехозавра (8 уровень, 25 ед. жизни), а также Мантиса-патриарха (8 уровень, 25 ед. жизни), который охраняет вход в город ①.

В это время с юго-восточной части карты ❶ в город будут прорываться ваши союзники Кинеты. Уповать на их помощь не стоит. Ваша задача заключается в том, чтобы

трем соперникам: Потрошителем (9 уровень, 40 ед. жизни), Черным некромантом (8 уровень, 35 ед. жизни) и, наконец, с героем Омега-800D «Диаманда» (12 уровень, 56 ед. жизни). Диаманда

отдых наносить 1 единицу повреждений выбранному существу или герою. Однако и книга Куары не промах — вызывайте как можно больше пчел, и победа будет за вами.



первыми добраться до ключа к Храму Времени ❶, расположенному в северной части города. Перед тем как Куара доберется до заветного артефакта, ей предстоит сразиться с

вызывает много неблокируемых существ с малым количеством здоровья. Против нее отлично работает магическая книга Сорлина, в которой есть Фингусы, способные за принудительный

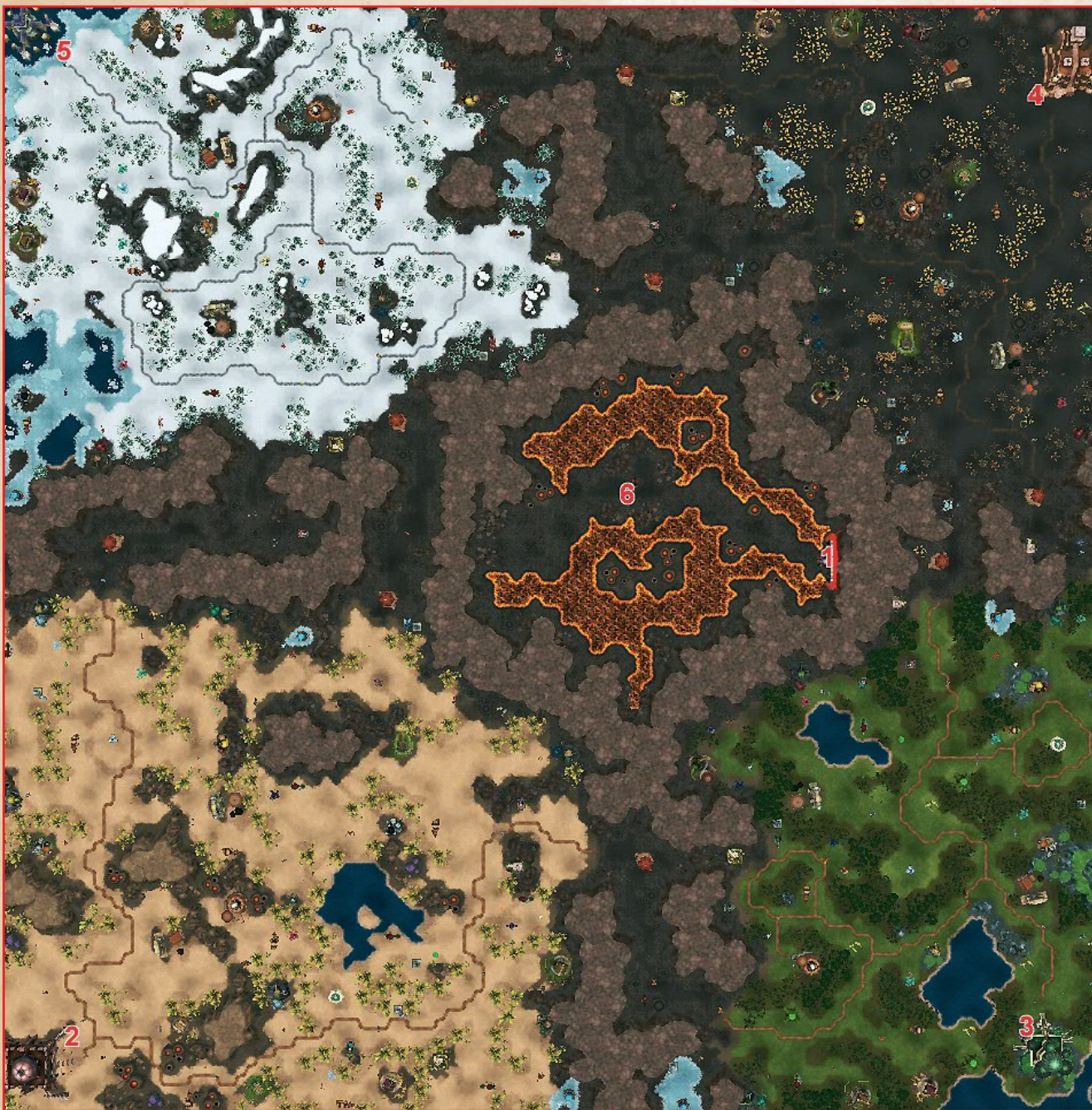
После победы над Диамандой отдайте Куаре приказ забрать артефакт с пьедестала ❶. На этом миссия будет успешно завершена.

МИССИЯ 7. ХРАМ ВРЕМЕНИ

Задача: добраться до Храма Времени. Пришло время сделать выбор. Останется только один герой — альянсу Кинетов и Виталов пришел конец. Укажи-

выбор не влияет на стратегию последней миссии, причем это верно и для кампании Хаотов/Синтетов. Карта разделена на пять частей: центральный участок (где находится Храм Вре-

— Кинеты ❶. Залог победы заключается в быстром освоении карты. Для победы вам хватит трех героев, с которыми вы начинаете миссию (вся троика 4 уровня).



те, какую из двух великих рас вы поведете к Храму Времени, — и вперед, навстречу решающей битве.

Мы выбрали Виталов. По большому счету,

миссии ❶ и четыре угловых, по одному на каждую расу. На юго-западе обосновались Синтеты ❷, на юго-востоке — Виталы ❸, на северо-востоке — Хаоты ❹, а на северо-западе

Одного из них готовьте к бою с финальным противником ❶, Черным драконом (12 уровень, 50 ед. жизни). Собирайте все артефакты, захватывайте

ресурсы и копи/поляны (этим должны заниматься два «героя-хозяйственника»). Ваш основной боец должен регулярно сражаться и набирать опыт, а вместе с ним и новые уровни.

их! Совершайте эфирные нападения, усиливайте героя глобальными чарами, — в общем, ведите боевые действия на полную мощь. И помните, что в этой войне у вас нет союзников. Каждый сам за себя.

брешь (в западной части). По пути к Храму вас будет ждать финальный монстр ❶. Победив его, подойдите к Храму. На этом последняя миссия будет успешно завершена... Однако до финала игры мы еще не добрались.



Нападайте на вражеские замки. У вас будет почти весь спектр глобальных заклинаний — используйте

Когда вы уничтожите все замки противников, в кольцевом горном массиве, который надежно охранял вход в Храм Времени, появится

Нас ждет поединок с самим Белым Лордом.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Задача:

победить Белого Лорда. Описать полную стратегию боя с Белым Лордом невозможно. Все дело в том, что тактика вашего финального противника существенно меняется в зависимости от уровня сложности. Мы дадим рекомендации для вполне определенного случая.

Раса: Виталы.

Уровень сложности: Нормальный.

Герой. Уровень 15, жизнь 80. Специализация: Неуязвимость. Умения: Удача (3), Сглаз (2), Медитация (2) и Регенерация (2). Такой набор позволяет герою достаточно часто избегать повреждений от магического воздействия, а также мешать использовать оное противнику. Однако сильно обольщаться по этому поводу не стоит. Противник будет обладать схожим набором умений и сможет точно так же (и даже лучше!) избегать урона от магии. Главный секрет игры заключается в том, что вам необходимо победить двух противников. Да-да, именно так. Сначала Белый Лорд предстанет в образе степенного старца (80 ед. жизни) и будет использовать мощную подборку заклинаний Хаотов, а потом явится в образе страшного чудища в стиле Синтетов, располагая 99 ед. жизни и отличной колодой детей Черного эфира. Ваша задача заключается в том, чтобы составить магическую книгу, которая будет эффективно работать и против первого, и против второго врага.

Как уже говорилось выше, тактика боя будет сильно зависеть от выбранного уровня сложности

игры. Верно следующее правило: если ваша подборка с успехом работает на каком-либо уровне сложности, то, скорее всего, она будет работать и на более простых уровнях. Однако на более сложных — едва ли. Предлагаем вам вариант магической книги Виталов, которая может привести вас к победе на первых двух уровнях сложности.

Чары и колдовство:

2 заклинания «Сила леса»

2 заклинания «Стойкость леса»

1 заклинание «Смерч»

1 заклинание «Древний лес»

1 заклинание «Исцеление»

1 заклинание «Просвещение»

1 заклинание «Эфирный фонтан»

1 заклинание «Штурм»

Существа. 1 вариант:

1 заклинание «Матка пчел»

1 заклинание «Королева пчел»

2 заклинания «Рабочая пчела»

1 заклинание «Пчела-воин»

Существа. 2 вариант:

1 заклинание «Матка

злобоглазов»

2 заклинание «Злобоглаз»

2 заклинания «Злобоглаз-воин»

Тактика

Победить такой колодой первого противника очень легко даже на высоком уровне сложности. «Древний лес» защитит вас от атак существ с силой 3 единицы и меньше. Постоянный вызов пчел (или злобоглазов), а также мощные усиливающие заклинания позволят создать непробиваемую линию обороны. Дополнительное заклинание (или даже несколько) в ход позволит более полно реализовывать стратегию, так как у вас будет большая свобода действий. Если вы выбрали в качестве существ пчел, вызывайте Пчел-воинов с помощью Матки пчел. Когда ваши существа

станут достаточно сильными, применяйте заклинание «Штурм» и идите в атаку. Буквально через два-три хода ваш противник будет повержен. На всякий случай мы приводим список заклинаний его колоды:

1 заклинание «Малый прыгун»

2 заклинания «Обжигающий эфир»

1 заклинание «Прыгун»

1 заклинание «Стена адского пламени»

1 заклинание «Большой прыгун»

1 заклинание «Стена лавы»

1 заклинание «Стена ветра»

2 заклинания «Эфирный шторм»

2 заклинания «Комета»

1 заклинание «Разлом»

1 заклинание «Катастрофа»

1 заклинание «Красный дракон»

А вот бой со вторым врагом будет куда сложнее. Во-первых, у Белого Лорда больше жизни — целых 99 единиц! Несмотря на то что жизнь вашего героя после первого сражения будет восстановлена до максимума, противник будет обладать внушительной форой. Во-вторых, в коллекции врага есть заклинания, снимающие все наложенные чары, а также Мехозавры со способностью «Кровожадность», на которых не действуют заклинания и способности существ. В-третьих, последняя инкарнация Белого Лорда обладает мощными заклинаниями, эффективно работающими против летающих существ... Как быть?

Давайте рассуждать. В первую очередь, вам необходимо получить надежную защиту от атак Мехозавров. Заклинания против этих существ бесполезны, поэтому вам необходимо вызвать надежных защитников. Также

следует подумать и о сильных нападающих, так как все чары, увеличивающие параметры существ, могут быть с легкостью развеяны. Это касается и любых иных чар — следовательно, не нужно делать на них ставку. К сожалению, у Виталов нет наносящих прямой урон заклинаний, которые очень эффективны против Белого Лорда. Однако у других рас таковые наличествуют. Белый Лорд любит призывать драконов. Чтобы эффективно противостоять этим

исполинам, держите наготове заклинание «Ураган» (уничтожает выбранное летающее существо) или подобное. Список заклинаний колоды Белого Лорда:

- 1 заклинание «Волна данных»
- 1 заклинание «Черный дракон»
- 1 заклинание «Разрушение чар»
- 1 заклинание «Снятие чар»
- 1 заклинание «Комета»
- 1 заклинание «Бронзовый мехос»
- 1 заклинание «Железный мехос»
- 1 заклинание «Стальной мехос»
- 1 заклинание «Откачка эфира»
- 1 заклинание «Откачка жизни»
- 1 заклинание «Огненный шторм»

1 заклинание «Роковая болезнь»

1 заклинание «Разрушающий плюш»

1 заклинание «Свежий ветер»

1 заклинание «Помехи»

Пожалуй, этого вполне достаточно. Дерзайте, пробуйте и не бойтесь ставить эксперименты. Может быть не сразу, но у вас обязательно все получится, и из сражения со всемогущим Белым Лордом вы выйдете победителем!

Удачи и еще раз удачи!



МИССИЯ 1. ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

стром, помня о том, что летающие существа могут быть заблокированы только летающими



существами. Рядом находится Бродячий алхимик, которого охраняет Бронзовый Мехос (1 уровень, 10 ед. жизни). Последнего, разумеется, нужно уничтожить.

По пути к тюрьме сразитесь с Механическим червяком (1 уровень, 3 ед. жизни) и Заразной крысой (1 уровень, 4 ед. жизни). Освободите героя и отправьте его собирать руны — два Бродячих алхимика ❶ ждут не дожидаясь вас.



Чуть западнее героя поджидает Травяная змея (1 уровень, 7 ед. жизни). Задайте ей жару и двигайтесь к замку Хаотов. К югу от него расположился Орден лекарей (добавляет 10% жизни всем дружественным героям, пока находится по вашим контролем). Орден охраняет Шершень (1 уровень, 7 ед. жизни).

Убейте его и отправляйтесь к главному врагу, Духу Огня (7 уровень, 25 ед. жизни) ❶, который находится на юго-западе. На подходе к нему стоит Молодой древень (1 уровень, 11 ед. жизни). Разделавшись с этим монстром, выходите на бой с Духом Огня.

Сражение будет не из легких. Очень эффективны стены из магмы и камней, а также Орки, которые усиливают друг друга. Приступайте к атаке только тогда, когда ваша линия обороны станет практически непробиваемой.



МИССИЯ 2. ОГОНЬ И ЛЕД

Задача: уничтожить замок Кинетов, не потеряв при этом свой собственный. Ваш замок находится на юго-западе карты. Двигайтесь на север и одержите победу над Морским нимбом (1 уровень, 6 ед. жизни). После этого навестите Поляну мандрагоры и Звериную башню, которые находятся поблизости. Приобретите в хижине что-нибудь стоящее (например, поменяйте одно заклинание «Вонючая крыса» на «Чумная крыса», а «Огненная волна» на «Огненный ветер» — очень полезная штука против всех летающих существ). Немного восточней горит и пытит источник красного эфира ❶. Захватив его, вы получите дополнительные 30 квантов красного эфира в день. Не забудьте про рубины, которые лежат рядом. Отправляйтесь к своему замку и оттуда идите на восток, по дороге набирая опыт. Сначала раскромсайте Травяную змею (1

раз каждому герою, так что берегите его на потом. Сразитесь с Авиакон-разведчиком (1 уровень, 8 ед. жизни), который охраняет Учителя. У этого пернатого есть хитрое заклинание «Малое развоплощение», эффективно работающее против вызванных существ стоимостью от 1 до 3 квантов эфира. Продолжайте двигаться на восток и заберите Черные лотосы, которые охраняет Древень (1 уровень, 12 ед. жизни). После этого зайдите в Каменный портал, находящийся рядом, и при необходимости пополните запас рун. Неподалеку от портала, чуть севернее, Гигантская летучая мышь (2 уровень, 6 ед. жизни) сторожит несколько Корней мандрагоры. Расправьтесь с мышью и снова идите на восток. Там вас ждут Рубиновые копи (рубин — любимый камень детей Хаоса!) и страшный Колесник (2 уровень, 12 ед. жизни). Достаточно неприят-

тория алхимика — непременно навестите ее (можно поменять «Огненную волну» на «Превращение») и заберите Дымчатые алмазы.

Все это время по вашей территории рыщет главный герой Кинетов, Хартвиг (6 уровень, 28 ед. жизни). В любой момент он может напасть на ваш замок и начать постепенно, день за днем, разрушать его. Повышайте уровень своего героя и готовьтесь к битве.

На юго-востоке карты находится Поляна лотосов и Бродячий алхимик. Соберите ресурсы и возьмите дополнительные руны для своих заклинаний. Двигайтесь в северном направлении и сразитесь со Злобной пчелой (3 уровень, 8 ед. жизни), чтобы попасть в Звериную башню (поменяйте «Боевой дух» на «Стену магмы»). Продвигайтесь дальше на север, зайдите к Бродячему торговцу и захватите Изумрудные копи.

Замок Кинетов ❷ расположен на северо-востоке карты. Когда вы доберетесь до него, вам навстречу выдвинутся герои Кинетов (1 уровень, 10 ед. жизни). Сражаться с ними не обязательно, так как за каждую победу вы получите всего 20 очков опыта — и ничего более. Если к этому времени у вашего собственного замка еще не обосновался враг, можно начинать осаду и наносить вражескому замку по 1 единице урона в день.

Рядом с замком находится Поляна лотосов и Лаборатория алхимика (поменяйте «Вонючую крысу» на «Проклятую крысу»). От вражеского замка идите на запад. Захватите Алтарь, соберите ресурсы (Алмазы и Корень мандрагоры), после чего зайдите к Бродячему алхимику. Немного южнее алтаря находится Звериная башня и Поля-



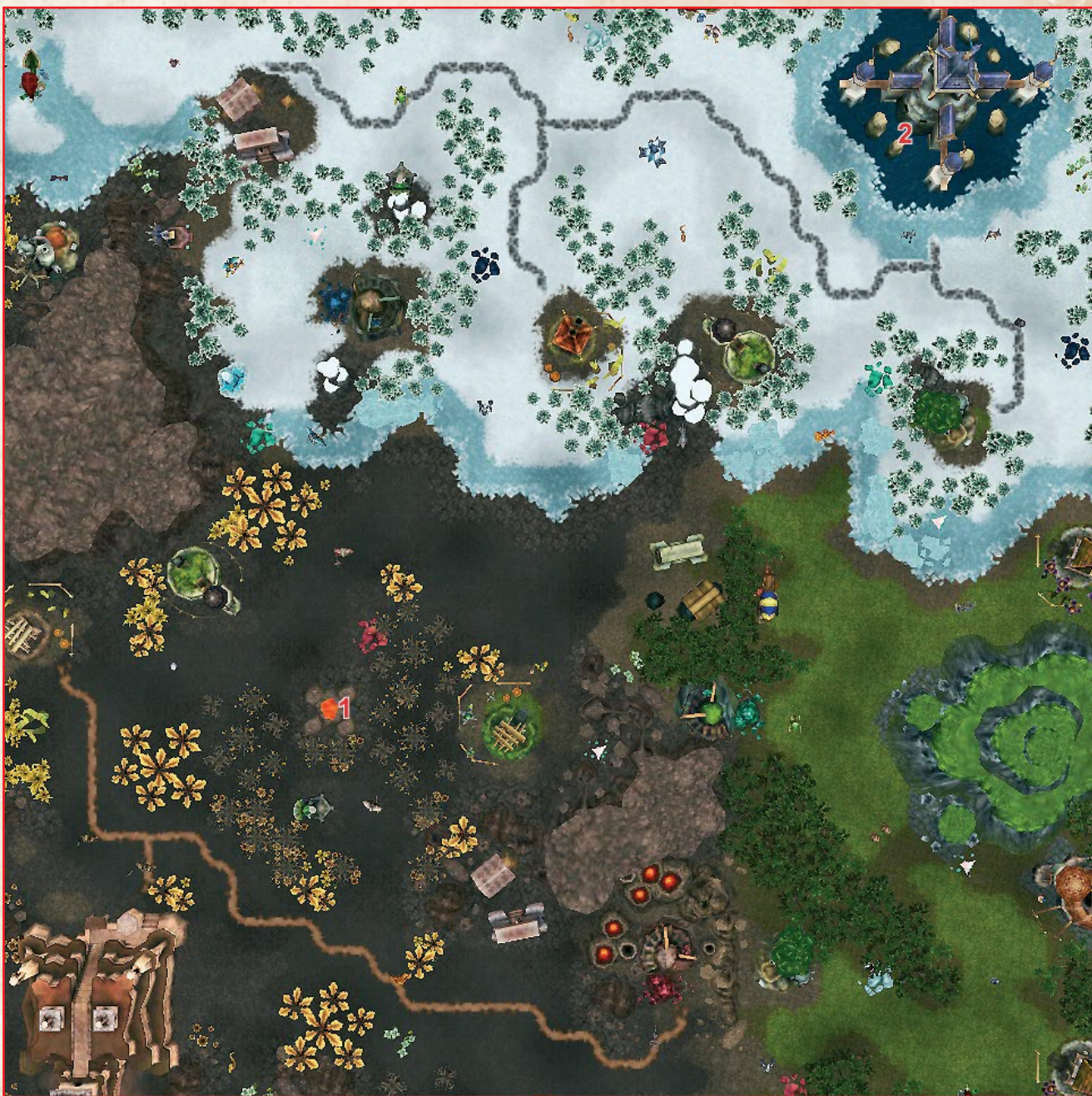
уровень, 7 ед. жизни) и возьмите лежащие за ней Черные лотосы. Двигайтесь дальше, и вы увидите Учителя — он дает половину опыта для перехода на следующий уровень, но только один

новый противник, он активно использует молнию. Разберитесь на запчасти Колесника и возьмите рубины, лежащие рядом. Для этого придется уничтожить Железного мехоса (2 уровень, 15 ед. жизни). Неподалеку находится лабора-

на мандрагоры. Вновь двигайтесь на запад и отыщите Учителя, Каменный портал, а также Сапфировые копи и источник синего эфира. Рядом с источником находится Наставник. Совершите марш-бросок на

Что же, боевой комплект собран — пора идти на бой с главным Кинетом (в нашем случае он находился около нашего замка). В арсенале противника находится несколько очень неприятных заклинаний: «Голод», «Малое

нием «Разлом». Наконец, злобный кинет истреблен. Двигайтесь по проторенному пути к вражескому замку и начинайте осаду. Пройдет несколько дней, и миссия будет успешно завершена.



северо-запад карты. Захватите Магическую лабораторию (помечайте «Вонючую крысу» на «Гигантскую летучую мышь», а «Огненную волну» — на замечательное заклинание «Сожжение»). Неподалеку располагался Бродячий алхимик.

развоплощение», «Амнезия», а также «Туман». Также у Кинета есть много существ с большим здоровьем и хитрые нападающие создания со способностью «Вампиризм». Перед боем стоит запастись крепкой обороной, например, «Каменными стенами» и заклина-

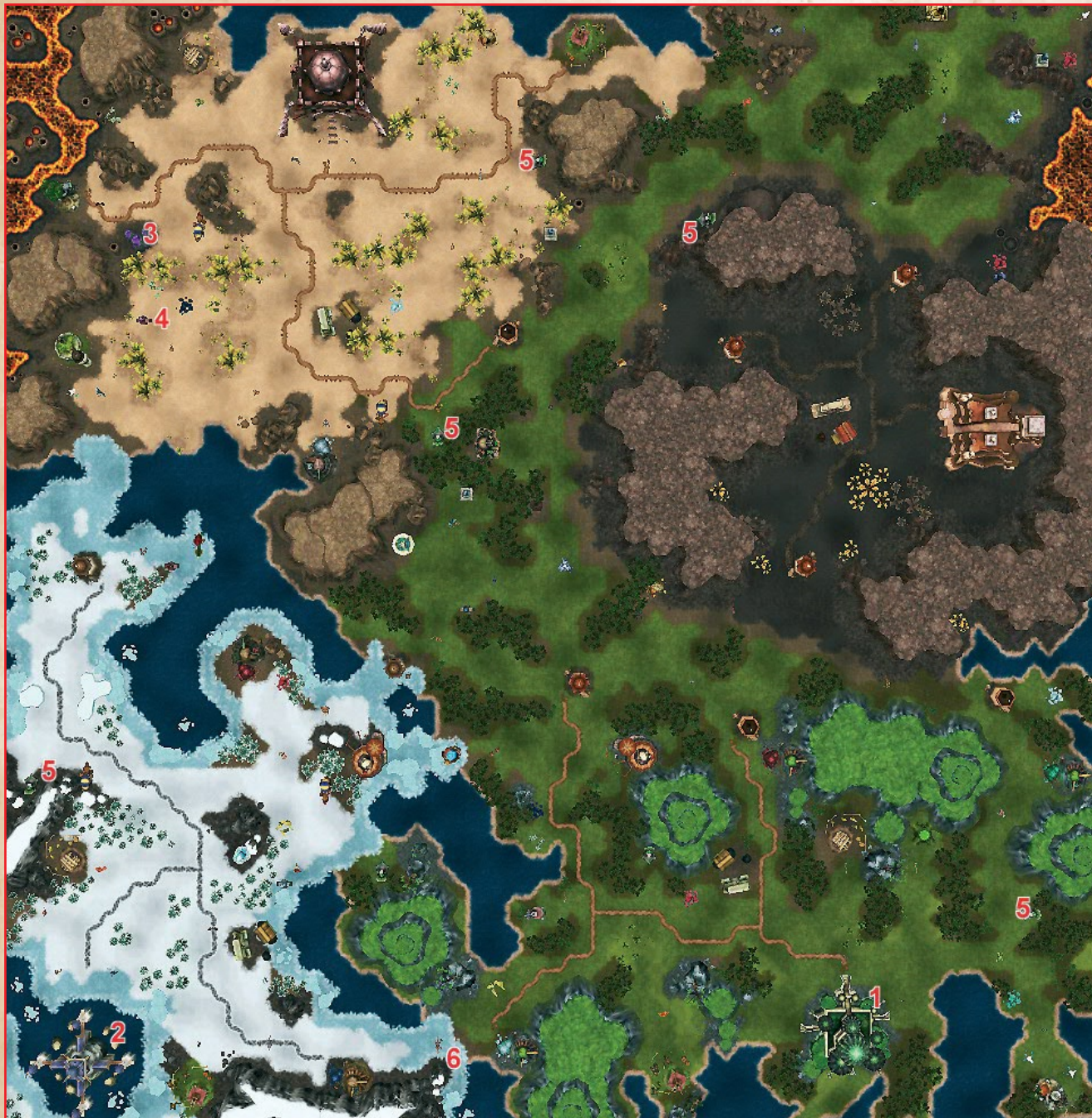
Стоит, однако, учесть, что Кинет может прийти намного раньше, и это может оказаться фатальным. Нельзя уходить от своего замка слишком далеко!

МИССИЯ 3. НЕОЖИДАННАЯ ПОМОЩЬ

Задача: уничтожить замки Кинетов и Виталов, не потре-
рвав замки Синтетов и Хаотов. Ваш замок (а в этот раз вы

располагаете двумя героями. Вокруг
достаточно монстров, чтобы
прокачать их обоих до 7-8
уровня.

там Черного лотоса. Собери-
те ресурсы, а затем срази-
тесь с Механическим червяком
(2 уровень, 6 ед. жизни). После



выступаете на стороне Син-
тетов) находится на северо-
западе, замок союзников-Хао-
тов — на востоке. Виталы
расположились на юго-вос-
токе ❶, а Кинеты — на
юго-западе ❷.
Изначально в вашем

От замка, как в сказке, ведут
три дороги: на запад, на юг и
на восток. Начнем по порядку.
К западу от замка стоит Дре-
вень (1 уровень, 8 ед. жизни),
который охраняет Поляну ман-
драгоры. Убейте его, захвати-
те Поляну и пройдите к кус-

этого направляйтесь к источ-
нику синего эфира ❶, кото-
рый расположен неподалеку.
По дороге зайдите к Бродяче-
му торговцу, после чего
загляните в Лабораторию
алхимика. Чтобы
попасть в нее, вам

придется расправиться с Гигантской летучей Мышью (2 уровень, 5 ед. жизни). Рекомендуем заменить три заклинания «Механический червяк» на два заклинания «Механический

«Птерос» и приобрести колдовство «Помехи». Настало время обратиться к Учителям ❶. Всего их на карте ровно пять. Не спешите отправлять к ним слабых геро-

чему, все равно нужно идти в том направлении — еще один Учитель находится у скал.

Поднялись на следующий уровень? Теперь можно отправляться на бой с Орком-стражником (3 уровень, 15 ед. жизни), который стережет очень полезный артефакт - Свиток маггота. Одержав победу, пройдите через форт на территорию дружественных Хаотов, а затем двигайтесь по тропе на юг, напрямик к замку Виталов. На их территории вас встретит еще один форт (возможно, в нем будет вражеский герой). По пути вам также попадется Каменный портал и очередной Учитель. Не мудрствуя лукаво, атакуйте замок. Хорошо, если у вашего героя есть умение «Эфирная атака». При желании можно захватить Рубиновые копи, Поляну мандрагоры и источник зеленого эфира. Восточнее замка Виталов находятся Изумрудные копи и очередной Учитель.



Червь» и одно заклинание «Армированный Птерос». Возвращайтесь к замку и идите по дороге на юг. Там вас ждет Кобольд-стражник (3 уровень, 11 ед. жизни), охраняющий каменный портал. После того как вы победите Кобольда и возьмете руны, снова идите на юг к Алмазным копиям, которые стережет Колесник (2 уровень, 9 ед. жизни). Теперь можно двигаться на запад. Там вы найдете множество ресурсов (Черный лотос, Корень мандрагоры, Звездный сапфир), а также артефакт Кольцо парализации ❶. Это богатство сторожит Озерная змея (4 уровень, 10 ед. жизни). Уничтожьте ее и идите к Звериной башне, расположенной поблизости. Здесь на страже стоит Авиак-убийца (2 уровень, 8 ед. жизни). В Башне вы можете взять заклинание

ев. Чем выше уровень ваших бойцов, тем больше опыта они получают от Учителя. Идите по дороге, ведущей от замка на восток. Сразитесь с Чумной крысой и, добравшись до Учителя, получите свою порцию опыта. Не забудьте про ресурсы — вас ждут Черные лотосы и Поляна лотосов. Снова идите на юг, к уже захваченным Алмазным копиям. Там находится Бродячий торговец и еще один Учитель. Перед посещением Учителя вас ждет встреча с Хищным фингусом (2 уровень, 12 ед. жизни). После боя навестите Гнома-антиквара и Орден лекарей. Если вы хотите получить какое-нибудь новое глобальное заклинание, двигайтесь на восток — туда, где отливает синевой Обелиск знания. Его охраняет Злобная пчела (3 уровень, 5 ед. жизни). Впрочем, даже если заклинание вам ни к



Пробирайтесь на запад, на территорию Кинетов. Удобнее всего сделать это с юго-западной части территории Виталов, у Алмазных копей ❶. После уничтожения замка Кинетов миссия будет окончена.

МИССИЯ 4. ЗАХВАТ

Задача: найти и захватить героиню Кинетов, Диаманду, не потеряв при этом замок Хаотов (с героиней нужно сражаться до тех пор, пока ее жизнь не станет меньше 5 единиц).

Ваш замок (вы выступаете за детей Хаоса) расположен на северо-западе карты. Вы командуете тремя героями. Выберите одного из них для дальнейшей целенаправленной прокачки. Рекомендуем взять Слогги, так как ее специализация «Бессмертные крысы» во время боя достаточно часто будет предотвращать гибель маленьких хвостатых воинов. Ну а если Слогги заработает умение «Удача» и разовьет его, крысы станут почти бессмертными.



Рядом с замком находится источник красного эфира. Захватите его и отправляйтесь на юг. Неподалеку виднеется Лаборатория алхимика, однако охраняющий ее Кобольд-воин (4 уровень, 12 ед. жизни) скорее всего вам пока не по силам. К Лаборато-

рии стоит вернуться позже, немного прокачав героя.

По пути на юг вы встретите Чумную крысу (2 уровень, 5 ед. жизни) и Гигантскую летучую мышь (2 уровень, 5 ед. жизни). Справиться с этими противниками сравнительно несложно. После победы захватите Поляну мандрагоры, которая находится за крысой. Идите дальше и захватите Поляну лотосов, охраняемую Кобольдом-стражником. Затем возьмите в оборот Орка-шамана (2 уровень, 8 ед. жизни). Когда Орк будет убит, вам откроется путь к Каменному portalу. Рядом, у Замерзшего пламени, стоит Старейшина кобольдов (5 уровень, 11 ед. жизни). Если чувствуете в себе силы сразиться с ним, можно рискнуть.

Постарайтесь не задерживаться на своей территории. Прорывайтесь на вражеские земли. Для повышения мобильности рекомендуем взять умение «Подвижность». Кобольд-шаман (6 уровень, 10 ед. жизни) заслонил собой Обелиск знания, в котором нахо-

дится глобальное заклинание «Дистанционное использование». Уничтожьте кобольда и пополните запас глобальной магии. По пути уничтожьте



Травяную змею (2 уровень, 5 ед. жизни), которая находится перед Звериной башней. В башне поменяйте заклинание «Вонючая крыса» на заклинание «Заразная крыса», а также заклинания «Чумная крыса» и «Огненная волна» на два заклинания «Кобольд-шаман».

Идите дальше и захватите Рубиновые копи (для этого придется убить Кобольда-воина (4 уровень, 12 ед. жизни). Между скал вас поджидает Матерый волк (4 уровень, 10 ед. жизни).

Вы приблизились к территории Кинетов. Неподалеку журчит Источник жизни — можно набраться сил до конца недели и сразиться с Орком-воином (6 уровень, 30 ед. жизни), который стоит рядом с Гномом-антикваром.

Захватите источник синего эфира, которых охраняет Авиак-стрелок (3 уровень, 12 ед. жизни). После этого идите на восток. Добравшись до форта ❶, двигайтесь на юг, чтобы обогнуть горную гряду. Именно за ней вас поджидает финальный враг — героиня по имени Диаманда ❶.

По пути вы встретите достаточно много противников, в основном 5-6 уровня. Они помогут прокачать вашего героя. Не пропустите Санфировые копи, Гнома-алхимика,

Добравшись до очередного форта ❶, сразитесь с героем Виталов (5 уровень, 22 ед. жизни). Захватите Алтарь, который охраняет Орк-воин (6 уровень, 30 ед. жизни), и идите к

За последним на этом маршруте фортом ❶ находится Диаманда ❶ (7 уровень, 28 ед. жизни). Не убейте героиню в пылу сражения — ваша задача состоит не в том, чтобы унич-



Кольцо лечения, а также Магическую лабораторию (возьмите заклинания «Гигантская летучая мышь» и «Злость»).

следующему форту ❶. Эту территорию патрулируют герои Кинетов 5-7 уровня, так что будьте начеку.

тожить ее, а в том, чтобы уменьшить ее здоровье до отметки 5 единицы (или ниже, но никак не меньше 1!).

МИССИЯ 5. КОНУНГ ОГНЯ

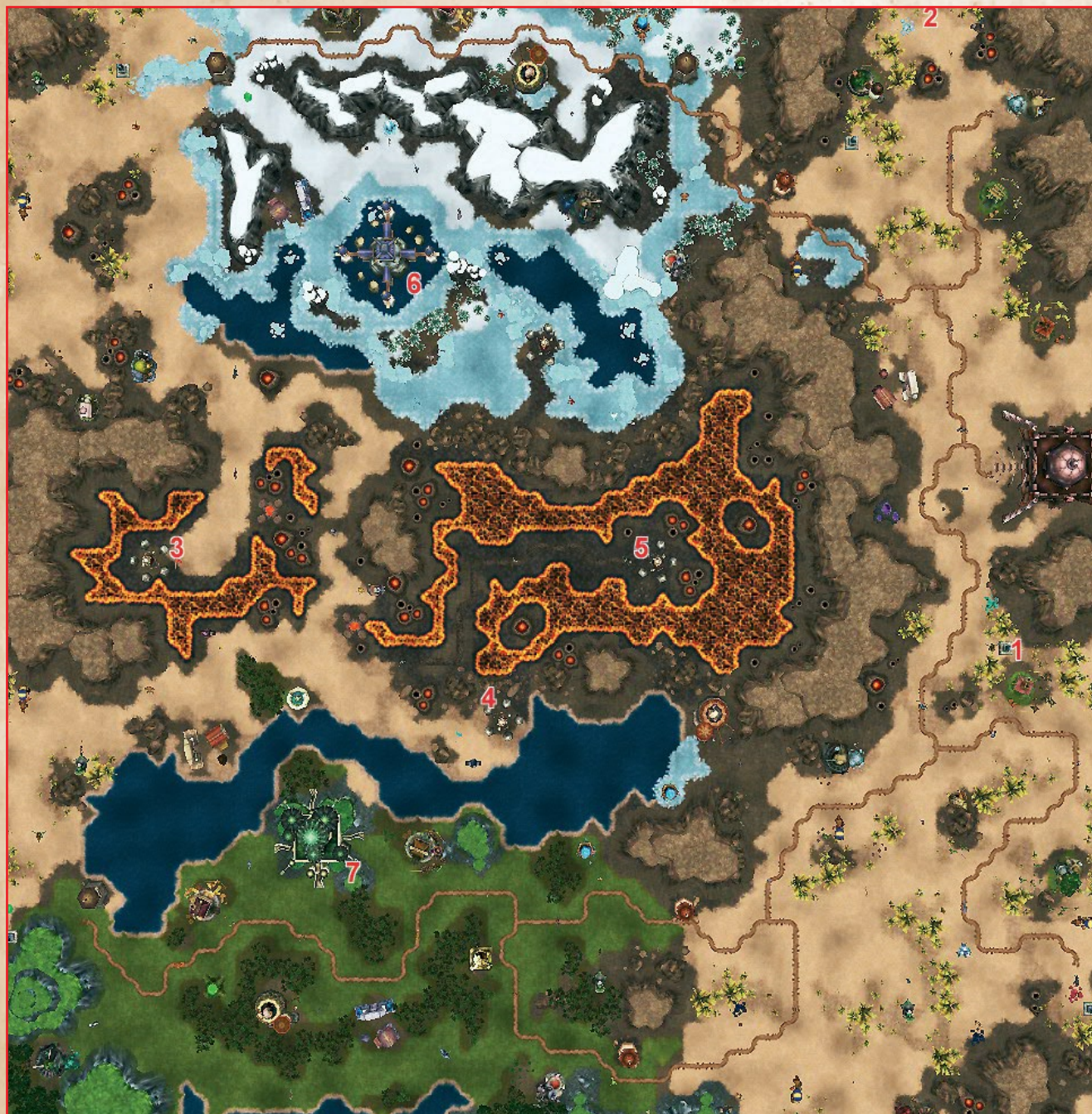
Задача: сокрушить
Конунга огня.

Миссия начнется исключительно динамично. Уже через неде-

«Призвать Ветерана», которое
находится в Обелиске знаний

❶. Оно позволит вызвать героя
5 уровня, который станет

захват источников ресурсов и
прокачку героя. По пути на юг
вы встретите Механического
червяка (2 уровень, 5 ед. жизни),



лю к вашему замку явятся
герои Кинетов, прокачавшиеся
до 5-6(!) уровня. Как им про-
тивостоять? Начинайте изу-
чать карту и развивать
своих собственных героев.
Первым делом найдите
глобальное заклинание

защитником вашего замка.
Герои Кинетов располагают не
самой сильной подборкой закли-
наний в магической книге,
поэтому справиться с ними
можно даже с помощью примитивных заклинаний Синтетов.
Параллельно с этим начинайте

Хишного фингуса (3 уровень, 12
ед. жизни), Авиака-убийцу (2
уровень, 8 ед. жизни), Железно-
го мехоса (3 уровень, 10 ед.
жизни) и Болотный нимб (3
уровень, 8 ед. жизни).
Отбейте атаку героев
Кинетов и приготовь-

тесь к войне на два фронта. В южной части карты расположен замок Виталов ❶, а в северной — замок Кинетов ❷. Чтобы добраться до финального противника, Конун-

Одного героя нужно оставить около замка, на всякий нештатный случай. Когда враги будут повержены, выберите самого сильно героя и направьте его к первому

который охраняет Элементаль воды (7 уровень, 34 ед. жизни).

Дело за малым. Уничтожьте Призрака-колдуна (5 уровень, 15 ед. жизни), а также Элементаль земли (7 уровень, 34 ед. жизни). Не спешите сражаться с Конунгом огня — прежде нужно найти на севере пустыни последний Алтарь, охраняемый Элементом воздуха, и разрушить его. Теперь обратите внимание на характеристики Конунга. С уничтожением каждого Алтаря он терял по



га огня (15 уровень, 68 ед. жизни) ❶, вам необходимо пройти через земли одного из врагов. Не будем мелочными и попросту уничтожим сразу двоих противников.

Удерживать контроль над своей территорией вам помогут два форта, расположенные на дорогах, ведущих к землям

Кинетов и Виталов. Когда два ваших основных героя достигнут 7-8 уровня и будут располагать хорошо подобранными заклинаниями, можно отправляться в крестовый поход.



Алтарю войны ❶. Стражником Алтаря является Элементаль огня (7 уровень, 34 ед. жизни). Победив элементалю, щелкните по Алтарю, чтобы его уничтожить. Затем сравните с землей еще один Алтарь войны ❷,

два уровня. После уничтожения всех трех Алтарей его характеристики должны выглядеть следующим образом: 9 уровень, 41 ед. жизни. Такой противник вполне вам по силам.

МИССИЯ 6. ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

Задача: захватить артефакт, являющийся ключом к Храму Времени.

Хаотов, герои которых начинают свой поход из точки ①. Вам необходимо проникнуть в Затерянный

3 Заклинания «Летучая мышь»
2 Заклинания «Гигантская летучая мышь»



См. прохождение 6 миссии кампании Кинетов и Виталов. Разница заключается лишь в начальном расположении ваших героев и финальном монстре. Главный артефакт (ключ к Храму Времени) по-прежнему находится на постаменте ①. Вы выступаете на стороне

город через проход ①.
Тхоргунн. Уровень 7, жизнь 28.
Специализация: Летучие мыши-грабители.
Умения: Удача (2), Сбор трофеев (1), Сглаз (1), Медитация (2).
Состав магической книги:
2 Заклинания «Каменная стена»
1 Заклинание «Стена лавы»

2 Заклинания «Летучая мышь-вампир»
2 Заклинания «Землетрясение»
1 Заклинание «Сожжение»
1 Заклинание «Огненный шар»
1 Заклинание «Вулкан»
Фрейти. Уровень 7, жизнь 28.
Специализация: Эксперт

в артефактах.

Умения: Искуность (3), Удача (2), Регенерация (1).

Состав магической книги:

- 1 Заклинание «Орк-воин»
- 2 Заклинания «Старейшина орков»
- 3 Заклинания «Орк-стражник»
- 2 Заклинания «Орк-шаман»
- 1 Заклинание «Злость»
- 2 Заклинания «Стена лавы»
- 1 Заклинание «Дезинтеграция»
- 1 Заклинание «Разлом»
- 1 Заклинание «Катастрофа»
- 1 Заклинание «Аннигиляция»

Хетрир. Уровень 6, жизнь 33.

Специализация: Облегчение ожогов.

Умения: Удача (2), Живучесть (3).

Состав магической книги:

- 3 Заклинания «Обжигающий эфир»
- 3 Заклинания «Стена лавы»
- 2 Заклинания «Эфирный бриз»
- 2 Заклинания «Эфирный шторм»
- 1 Заклинание «Стена адского пламени»
- 2 Заклинания «Дезинтеграция»
- 2 Заклинания «Разлом»

Ланмаэр. Уровень 6, жизнь 25.

Специализация: Физический резонанс.

Умения: Регенерация (2), Удача (2), Сбор трофеев (1).

Состав магической книги:

- 2 Заклинания «Кобольд-воин»
- 2 Заклинания «Боевой дух»
- 3 Заклинания «Кобольд-шаман»
- 3 Заклинания «Старейшина кобольдов»
- 2 Заклинания «Кобольд-стражник»
- 1 Заклинание «Стена магмы»
- 1 Заклинание «Стена лавы»
- 1 Заклинание «Аннигиляция»



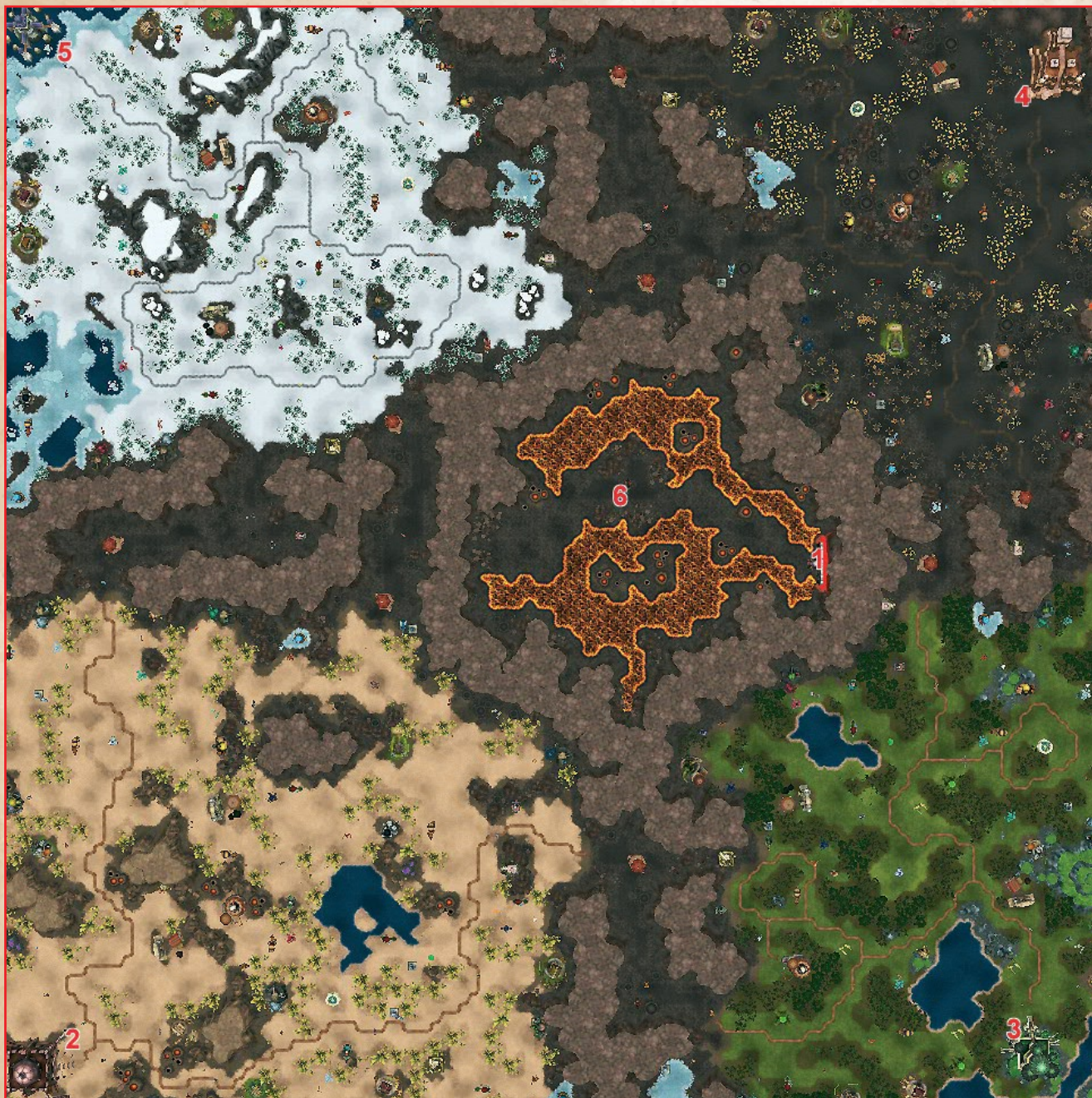
МИССИЯ 7. ХРАМ ВРЕМЕНИ

Задача: добраться до Храма Времени.

См. прохождение 7 миссии кампании Кинетов и Виталов. Разница заключается лишь в начальном расположении вашего

замка. Если вы выберете Хаотов, ваш бастион будет расположен на северо-востоке ❶, если же вы выберете Синтетов — на юго-западе ❷. Задача проста: нужно уничтожить всех про-

тивников. После того как падут все три вражеских замка, отправляйтесь к Храму Времени. По пути вам предстоит сразиться с Черным драконом (12 уровень, 50 ед. жизни) ❸.



ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Задача: победить Белого Лорда.

См. прохождение в кампании Кинетов и Виталов.



FAN ART

from www.nival.com



Locky

• [новости](#) • [статьи](#) • [состав](#) • [правила](#) • [галерея](#) • [форум](#) • [ссылки](#) •

Magguild

Правила вступления в клан.

Итак, что же нужно для вступления в клан. Для начала хотелось бы, чтобы на Вашем компютере стояли эти самые ненаглядные Демииурги, и Вы были подключены к интернету.

После удовлетворения всех вышеперечисленных требований, скорее всего, последует плейтест. Это будет обычная дуэль - проверка Вашей колоды и умения играть. Хотя люди, которых я знаю и с которыми играл, смогут вступить в клан без всех этих страшных процедур.

Однако САМОЕ главное правило - ЧЕСТНАЯ ИГРА. Любой член клана будет немедленно исключен за ЧИТЕРСТВО, НЕЧЕСТНУЮ ИГРУ и подобную ГАДОСТЬ.

Пока что это все, но вполне вероятно, что правила изменятся.

• [новости](#) • [статьи](#) • [состав](#) • [правила](#) • [галерея](#) • [форум](#) • [ссылки](#) •

<http://www.magguild.csn.ru/>

Сайт Клана Mag Guild основан 5 октября 2001 года.

Сайт еще не закончен, но его создатель, Дмитрий «Odyssey» Запорожан, уверяет, что в скором времени последуют изменения в лучшую сторону.

Порожденные магией

Здесь собрано большинство известных на данный момент монстров. Естественно, раздел будет пополняться по мере получения новых монстров. Все картинки, параметры и описания от Нивала.

Монстры

Преграда-Мираж

Параметры	
Атака	0
Защита	8

За то, что Преграда-мираж слишком часто вырастала на пути странников, уводя их за собой в преисподнюю, ее заставляют служить... миротворцем. Она способна прервать самый кровавый бой, но лишь ценой собственной жизни.

<http://demiurgs.ag.ru/>

Пока сайт содержит только галерею созданий. Остальное, как обещает автор, появится после выхода игры.

ДЕМИУРГИ

КОНКУРС

Дорогие читатели!

Журнал «Страна Игр» и компания Nival Interactive предлагают вам принять участие в конкурсе, посвященном игре «Демииурги». Наши вопросы:

1. Сколько всего игр (включая локализации) выпущено компанией Nival Interactive? Перечислите их.
2. Что объединяет игры «Проклятые земли» и «Демииурги»?
4. Что означает слово «демииург»?
5. Придумайте одну фразу, наиболее полно характеризующую игру «Демииурги».

КОНКУРС

Присылайте ваши ответы по почте на адрес редакции с пометкой «Конкурс «Демииурги»» или по e-mail: **maxim@gameland.ru**.

«И кто знает, быть может, именно тебе, о смертный, суждено завершить сей вековой труд...»

КОНКУРС

АНКЕТА

Вас зовут

Вам

- ☐ меньше 10 лет
☐ 10-13
☐ 14-17
☐ 18-21
☐ 21-25
☐ 26-30
☐ 31-40
☐ больше 40

Вы живете в городе

Ваш адрес (с индексом)

Ваш телефон

Ваш e-mail (если есть)

Вы учитесь/работаете

Как давно вы играете в компьютерные игры?

- ☐ до 1 года
☐ от 1 до 3 лет
☐ от 3 до 5 лет
☐ больше 5 лет

Игры каких жанров вы предпочитаете?

- ☐ пошаговые стратегии
☐ стратегии в реальном времени
☐ авиационные симуляторы
☐ космические симуляторы

- ☐ квесты
☐ 3D-action
☐ спортивные игры
☐ ролевые игры
☐ драки (файтинги)
☐ бродилки/аркады

Ваша любимая игра

Ваша любимая игровая платформа

- ☐ PC
☐ PSone
☐ PlayStation 2
☐ Dreamcast
☐ Nintendo 64
☐ Другое _____

Какие игровые журналы вы приобретаете чаще всего?

- ☐ Великий Дракон
☐ Игромания
☐ Навигатор Игрового Мира
☐ Страна Игр
☐ Game.exe
☐ Official PlayStation Magazine
☐ MegaGame

Есть ли у вас доступ в Интернет?

- ☐ Да
☐ Нет

Сколько игр вы покупаете в месяц?

- ☐ покупаю ОЧЕНЬ редко
☐ 1-2
☐ 3-5
☐ 5-10
☐ более 10

Сколько лицензионных игр вы покупаете в месяц?

- ☐ издается?

- ☐ 1-2
☐ 3-5
☐ более 5

Откуда вы узнали о существовании спецвыпуска «ДЕМИУРГИ»?

- ☐ реклама в журнале
☐ от друзей
☐ увидели в продаже

Где вы приобрели его?

Сколько вы за него заплатили?

Какие разделы вам понравились больше всего/не понравились совсем? Чего не хватает?

Оцените этот выпуск (от 1 до 5 баллов)

Покупали ли вы наши предыдущие спецвыпуски?

- ☐ Heroes of M&M III
☐ Tomb Raider Universe
☐ Jagged Alliance 2
☐ C&C: Tiberian Sun
☐ Проклятые Земли
☐ Казаки: Евр. Войны
☐ Z: Стальные Парни

По каким еще играм вы бы хотели увидеть наши спецвыпуски?

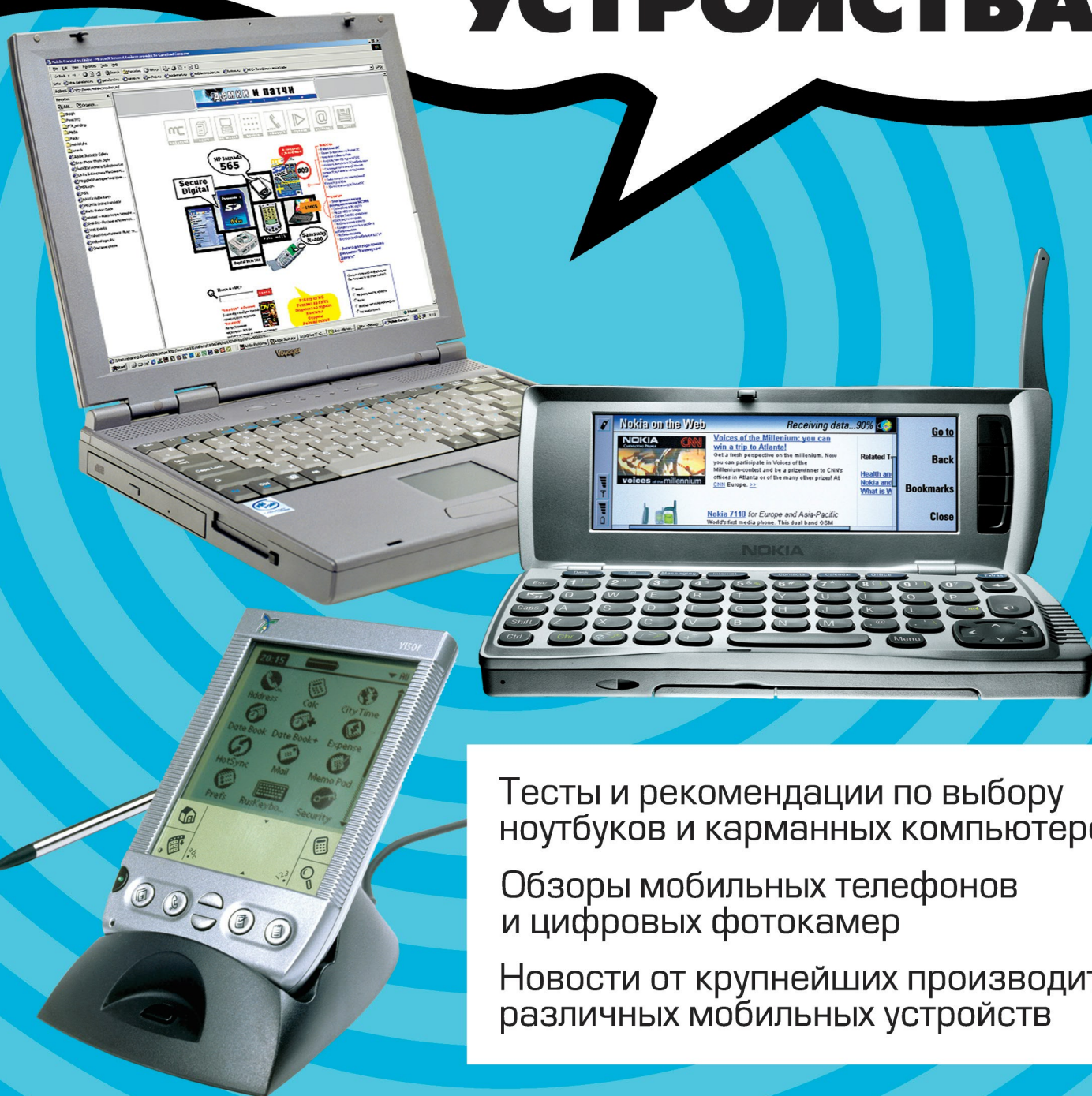
Как вы предпочитаете покупать?

- ☐ Спецвыпуск + лицензионная игра в комплекте
☐ Отдельно спецвыпуск и отдельно игру
☐ Только игру
☐ Ничего

Ваши пожелания и комментарии



ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О **МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ**



Тесты и рекомендации по выбору
ноутбуков и карманных компьютеров

Обзоры мобильных телефонов
и цифровых фотокамер

Новости от крупнейших производителей
различных мобильных устройств

Демидурги

"Любители традиционных пошаговых стратегий без сомнения оценят простоту и элегантность игрового дизайна **"Демидургов"**. И если им нравится механика настольных игр с магическими картами, им также понравятся тактические баталии этой игры. В то время как "Демидурги" избегают следовать тенденциям последних стратегических игр, их более традиционный подход, возможно, оправдает лучшие надежды поклонников пошаговых стратегий". **Elliott Chin, GameSpot PC.**

"Самая притягательная черта **Демидургов** - это неповторимое обаяние игровой графики. Наблюдая за передвижениями героев по карте, невозможно не отметить реалистичность и тщательность исполнения анимации..." **Ure "Vader" Paul, www.actiontrip.com**

"... игру выгодно отличает еще и очень необычная система боя. Во-первых, она походовая, но сравнить ее с HoMM - значит ничего не рассказать... Обилие рун, монстров и порождаемых ими комбинаций - число, которое едва ли реально подсчитать. Можно написать десятки руководств по тактике ведения боя, но не рассказать всего. Все равно что пытаться расписать все расклады в преферансе". **Yurg, Absolute Games**

"Результат - оригинальная игровая система, которой легко обучиться, но сложно овладеть, предлагающая потрясающее разнообразие тактических возможностей". **John "Gestalt" Bye, www.eurogamer.net**

"Демидурги" - талантливая игра, которая может стать пошаговой стратегией года. Уникальное сочетание стратегии, тактического боя на основе магии и блестящей трехмерной графики делают игру одновременно захватывающей и красивой". **Марк Уокер, www.gamepower.com.**

Сделано в

(game)land